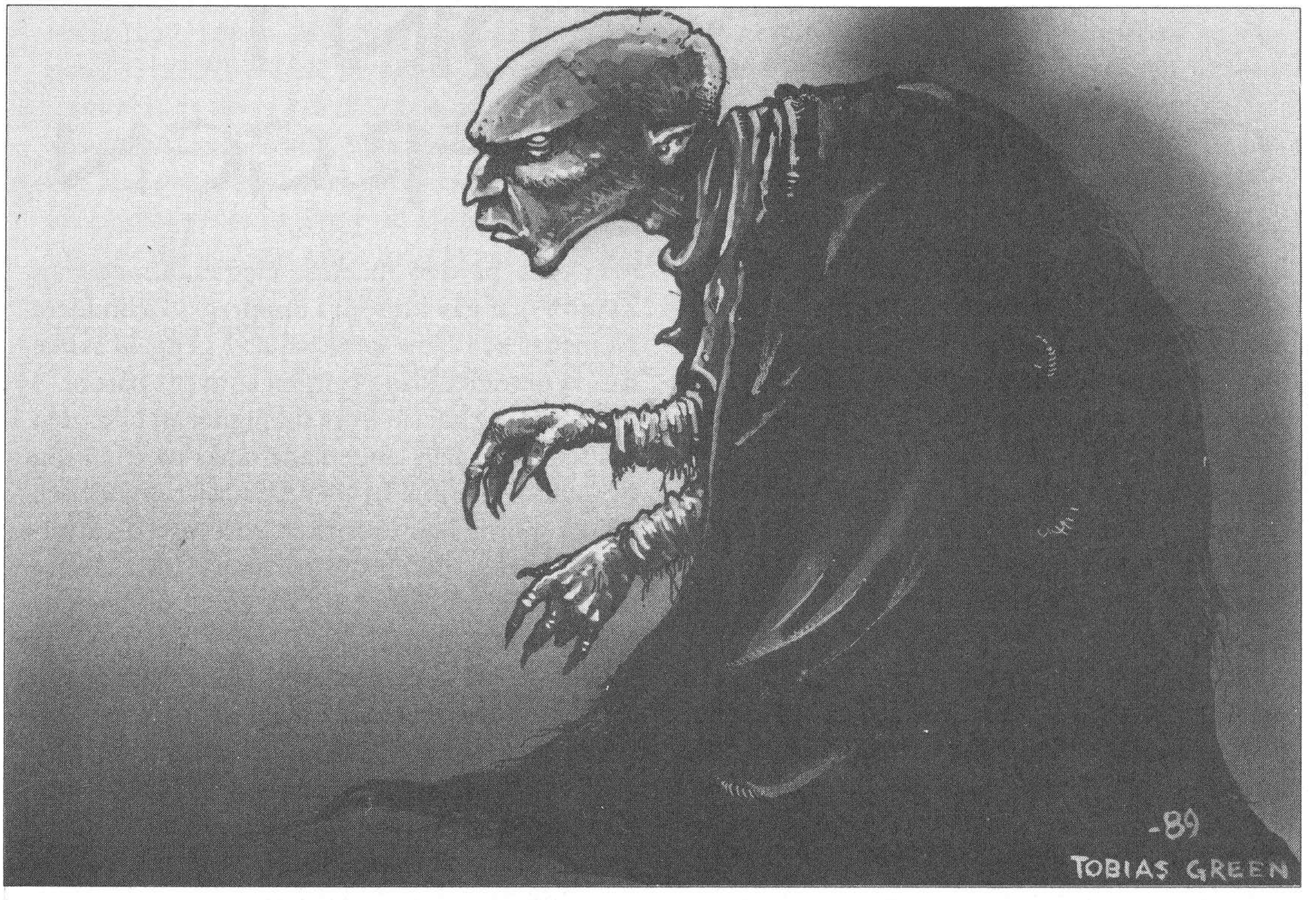
# Monster och Män i EREBALTOR



EN KAMPANJMODUL TILL

Drakar och Demoner EXPERT

# MONSTER & MÄN





## KONSTRUKTION:

Anders Blixt Andreas Bergström Christer Regebro Erik Bogentoft
Fredrik Stenman Henrik Strandberg Jens Johansson Johan Anglemark
Johan Karlsson Jörgen Ödalen Magnus Lindström Marcus Thorell
Martin Svensson Mattias Larsson Mattias Palmestål Nicklas Johansson
Niclas Ståhl Stefan Zetterström Thomas Höglund Urban Konradsson

**REDIGERING:** Olle Sahlin

**ILLUSTRATIONER:** Tobias Green & Mattias Häggström

**GRAFISK FORM:** Stefan Thulin

**OMSLAG:** Frank Frazetta

**ORIGINAL:** Stefan Thulin & Marcus Thorell



**REPRO:** Herzogs Repro

**PRODUKTION:** Nils Gulliksson

**TRYCK:** Tryckproduktion, Västerås, 1989

# AKADEMIN I GRYNNERBERGEN

PÅ EN BRANT BERGSKNALLE bland de spetsiga Grynnerbergen i sydöstra Ereb finns en av de mest berömda magikerakademierna, ledd av elementarmagikern Zvuldo av Berg och Kyla. Den stora borgen är en mäktig syn för de få människor som söker sig hit. Inne i den kryllar det av liv, och ibland kan man få se övernaturliga ljuseffekter eller andra resultat av magikernas övningar. Nere i dalen bor ett hundratal bönder och hantverkare som försörjer akademin med mat och andra förnödenheter.

Detta är en samlingspunkt för hela östra Erebs magiker, och alla är välkomna, även om antalet nekromantiker noggrant kontrolleras. Alla magiskolor är, i större eller mindre grad, representerade, och det går att få tillgång till det mesta i besvärjelseväg.

Magikerna här tar i första hand magiska saker eller undervisning i utbyte mot den undervisning de ger, annars är priserna normalt fördubblade. Mer om detta senare.

## Historia

Borgen byggdes för flera hundra år sedan av den mäktige härföraren Nemedat. För detta verk tog han hjälp av invånarna i den lilla by som numera frodas nedom akademin. Efter att borgbygget var färdigt jagades människorna bort av de svartfolkstrupper som Nemedat hade dragit ihop. Armén bestod av orcher, svartalfer och ett fåtal resar. Under sin glansperiod kontrollerade Nemedat en stor del av regionen.

Hynsolgiska ädlingar drog till slut samman en här för att sätta stopp för Nemedats härjningar och lyckades krossa svartfolksarmén i ett enda slag. Nemedat lyckades samla sina återstående trupper i borgen och man insåg att det skulle ta mycket längre tid att röka ut honom än man ansåg sig ha råd och möjlighet till. Istället letade man reda på den mäktige elementarmagikern Zvuldo och gav honom i uppdrag att eliminera Nemedat och hans undersåtar. I gengäld skulle han få området kring borgen som sitt baroni.

Zvuldo såg här sin stora möjlighet att bilda den akademi som han länge hade tänkt på. Han tog sig genom ett antal LJUSVÄGar till borgen, och väl där gjorde han processen kort med de utvalda, Nemedat och hans närmaste män. Dessa hade ingen möjlighet att stå emot stormen av eldbollar och blixtar.

Strax därpå hade han även lyckats skingra de förvirrade orcherna med hjälp av ett antal illusionsbesvärjelser. Hynsolge gav honom det utlovade området samt livslång skattefrihet, något som kanske var ett misstag, eftersom en magiker inte nödvändigtvis dör inom kort. Det har nu gått 263 år sedan Zvuldo besegrade Nemedat och löftet har ännu inte brutits.

## Byn

Byns nuvarande invånare är ättlingar till det folk som förjagades av Nemedat. Ungefär hälften ägnar sig åt jordbruket och resten åt hantverk.

Byborna har ett avtal med akademin som går ut på att bönderna förser magikerna med livsmedel och att hantverkarna, förutom ordinarie hantverksprodukter, producerar råmaterial till trollstavar, ingredienser till alkemiska experiment, med mera. I utbyte får byborna skydd mot orchräder och ett klimat som gynnar jordbruket och helt tar bort risken för missväxt.

Som en följd av det långa samarbetet är byborna enastående hantverkare inom träsnideri, stenslipning, bokbinderi, gravyr och flera andra hantverk. Tolv bybor har FV B5 i sina hantverk.

Tack vare det speciella klimatet, som gäller hela dalen utom själva slottet, råder speciella förutsättningar för bönderna. Jorden blir aldrig

utarmad genom en speciell besvärjelse som Zvuldo har forskat fram. Varje år kan normalt fyra skördar tas ut. Vid speciella tillfällen, stora fester med många inbjudna, läggs en specialvariant av SNABBVÄX på några åkrar, och när resultatet av detta har skördats med hjälp av en areavariant av KNÄCKA tas skörden till kvarnen vid ån, och på mindre än ett dygn har man förvandlat groende åkrar till mjöl.

En stor del av byns unga män ägnar sig åt jakt. Det är en stor del av deras gudsdyrkan och ett bevis på manlighet att bära halsband av grottbjörnständer. För att variera den vegetabiliska kosten fälls en mängd hjortar i bergen. I övrigt finns endast ett fåtal andra yrkesutövare eftersom all administration och allt försvar sköts av magikerna. Det finns dock ett par köpmän, ett flertal bagare och en präst. Det finns en enkel krog i byn, men den serverar i stort sett bara öl och cider. Magikerna uppmuntrar ett sunt och nyktert leverne.

Byn har mycket ringa kontakter med yttervärlden. Byborna ger sig sällan utanför Grynnerbergen och någon inflyttning sker så gott som inte. När dessutom en hoper orcher härjar utanför knuten är byborna inte särskilt angelägna om att röra på påkarna. Den handel som sker är av ringa karaktär och består huvudsakligen av ett utbyte av pälsverk mot metallverktyg.

Ibland händer det att lärlingar dyker upp och kan då i förbifarten informera byborna om läget i resten av världen. Zvuldo har inget direkt emot detta men uppmuntrar heller inte någon eventuell längtan att flytta till närmaste stad. Akademin har själv inga problem med informationsutbytet. Detta ordnas med hjälp av de magiker som har någon familiarus och av täta resor till städerna i väster.

## Slottet

När Zvuldo övertog byggnaden fanns de sju yttertornen och den sammanbindande muren på plats, liksom den övre källarvåningen. Han byggde med hjälp av sina elementarer upp Centraltornet och ett eget laboratorium i källaren. Efterhand som magiker har anlänt har de flyttat in i alla tänkbara utrymmen och till slut blev de tvungna att börja bygga ut källaren på djupet. Även borggården berikades med ett par extra byggnader.

Idag har källaren tolv plan och borggården är överhängd av torn, hus, broar och annat. Överallt kryllar det av besynnerligt klädda magiker och inalles bor här 230 personer, inräknat ett fyrtiotal lärare och alla personliga tjänare. Borgen är under ständig utbyggnad.

Endast en väg leder upp till borgen, och den slutar vid dubbelbron. Den första bron är mycket smal och dessutom glashalt polerad, något välvd och alkemiskt insåpad. Varje person som har tillträde till slottet bär en personlig amulett. En permanent besvärjelse vid brons ändar ger amulettbärarna en osviklig balans, men har man inte denna resurs lär man få det krångligt värre att ta sig över. Den andra bron är minerad på samma sätt, men har dessutom en KNÄCKAnde besvärjelse hängande över sig som kan utlösas vid behov.

## Akademin

Akademin leds med fast hand av Zvuldo och hans tre rådgivare. Dessa har i uppgift att bedöma politiska lägen och att verkställa ledarens beslut, vilka han fattar enväldigt. Rådgivarna ägnar stor del av sin tid med att resa land och rike runt för att söka efter nya lärare till akademin. För att bli godkänd som lärare krävs att man uppfyller villkoren för att bli lärare och att man avlägger en ed om att inte vända sin kunskap mot akademin efter tjänstgöringen.

Det händer ofta att gamla elever blir lärare efter en tids frånvaro. Lärarna bor rätt bekvämt i jämförelse med studenterna. De har ingen fast lön, men erhåller 60% av elevagifterna, fri kost och logi samt tillgång till ett eget laboratorium för sina insatser. Om någon vill ha större utrymme för sina experiment står det honom fritt att bygga till inom borgens område på egen bekostnad, så länge det inte förstör möjligheterna för andra att bygga vidare.

Normaltaxan är 600 sm i veckan i grundbelopp om man betalar i mynt. Om man däremot vill betala med ett magiskt föremål, en undergörande dryck eller med ovanliga alkemiska ingredienser är taxan den normala; 300 sm i veckan. Det relativa värdet av de magiska tingen kan räknas ut enligt följande: formeln är E x SG x 100 + y sm, där E är de sammanlagda effektgraderna i föremålet, SG är det totala antalet svårighetsgrader, och y är 30 per effektgrad för LADDNING, 130 per effektgrad för SIGILL, 800 per effektgrad för PERMANENS samt 3500 per effektgrad för NEXUS. Det är inget problem att sälja magiska föremål, pengar finns, men att få köpa något kan vara nog så svårt. Dock brukar det finnas en rik flora av magiska ting utan PERMANENS eller NEXUS. SL får själv bestämma vad han tycker skall finnas till salu för tillfället. Byteshandel kan förekomma med dyrbara magiska ting.

Alla magiskolor lärs ut i större eller mindre grad. Mest representerad är elementarmagin, följt av mentalism och illusionism. Endast tre lärare får samtidigt lära ut nekromanti.

Akademin har ett stort bibliotek, ett av de största i Ereb, där man kan studera de flesta lärdomsfärdigheter. Detta räknas som självträning.

Den alkemiska forskningen intar en starkt framskjuten position. Ett flertal magiker kan lära ut alkemins konst. Ovanliga ingredienser är därmed ett gångbart betalningsmedel.

# ZYGOSUNDS BRO

ZYGOSUNDS BRO ligger öster om Zorakin, på vägen mellan Fristaden och det dvärgrike som ligger i Aidnebergens östra utlöpare. Den korsar en mindre flod som ringlar sig ned från bergen mot Dakkilobukten och ligger i gränslandet mellan kullar och berg.

## Utseende

Bron och dess överbyggnader är av sten och uppfördes av dvärgar, vilket har borgat för en god och stabil konstruktion. I pelaren till ett av brons valv finns en inskription som säger att den ursprungliga bron uppfördes år 79 eO.

Bron har tre valv som sträcker sig ungefär tre meter över vattenytan. Det är egentligen inte bara en bro utan även en kraftig gränsbefästning som för närvarande inhyser en garnison dvärgkrigare, tullkontor, ett värdshus och ett stall. I vardera änden av bron finns tio meter höga stentorn där garnisonen har sina boningar.

Där körbanan går genom byggnaden finns valvbågar som stöttar upp taket. Vägen kan spärras i bägge ändarna med portar, och med hjälp av nedfällbara järngaller kan man även spärra av flodtrafiken.

Taket är platt med uppbyggda plattformar för de katapulter och ballistor som normalt förvaras demonterade i förråd på övre våningen.

## FÖRSTA NIVÅN

Körvägen går genom den västra delen av byggnaden. Här ligger tullkontoret, den nedre delen av värdshuset (tavernan) och förråden som hör till de verksamheterna.

Tillgängligt enbart från andra nivån är utrymmena för gallergrindarna som man kan blockera floden med.

## ANDRA NIVÅN

På andra nivån har värdshuset sina sovsalar bredvid tullpersonalens bostäder. En stor del av andra nivån används som förråd för de nedmonterade krigsmaskinerna.

## TAKET

Taket har en krenelerad mur och utrymme för flera krigsmaskiner. En vinsch används för att hissa upp delarna och ammunitionen från andra nivån.

## Tornen

Tornen är tio meter höga, och de är ständigt bemannade med fyra man vardera.

Soldaterna har sina förläggningar på de olika planen och här finns även vapenförråden. Förläggningen består för tillfället av cirka 50 dvärgar.

# Brons historia

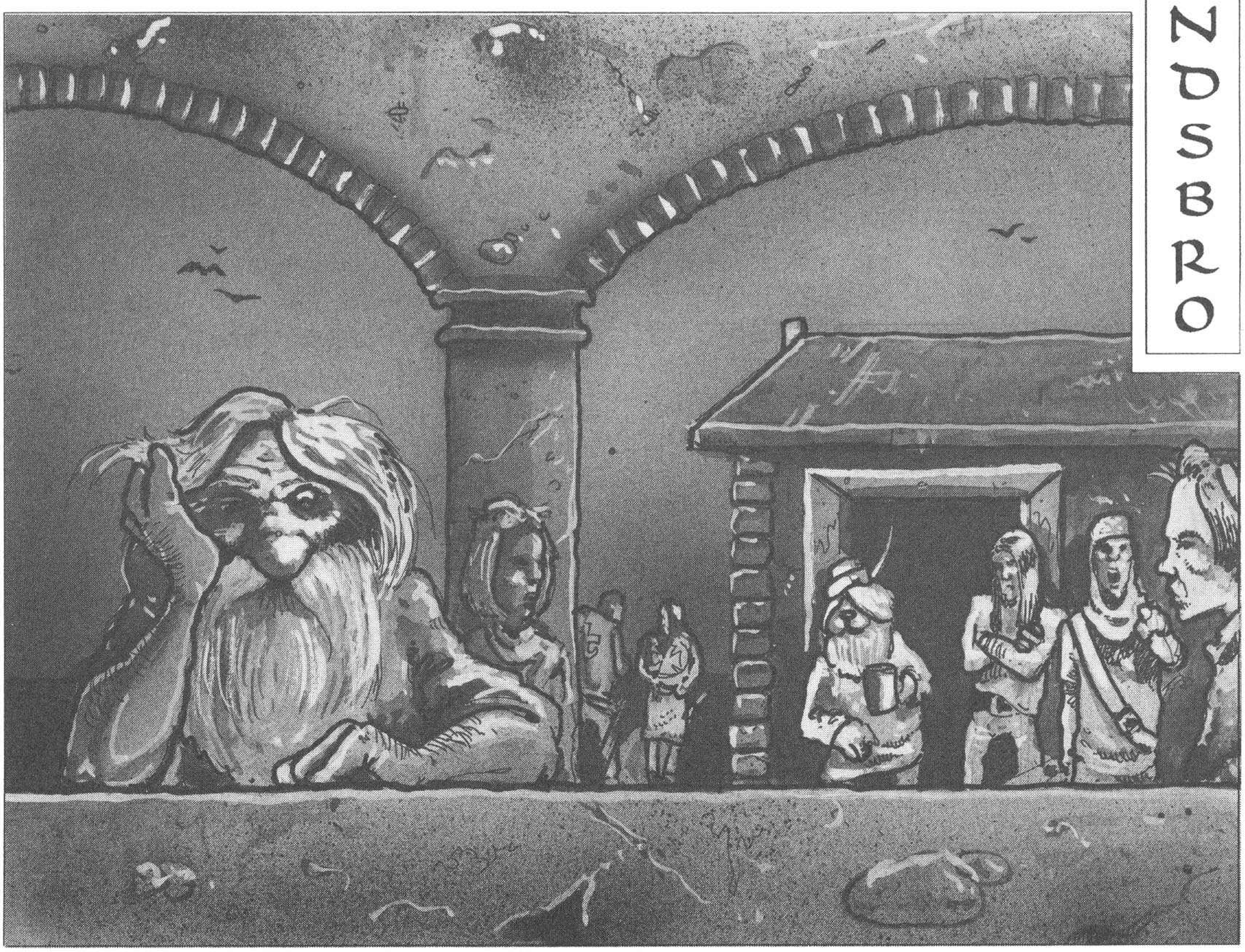
När Fristaden blev ett centrum år 511 eO för handeln mellan dvärgarna och Caddo ville dvärgarna säkra handeln genom några mindre befästningar längs vägen till Fristaden.

År 520 gav de sig i kast med att bygga om och till den gamla dvärgabyggda bro som var känd under namnet Zygosunds bro. Två år senare var fästningsbygget färdigställt och den gamla bron var helt förändrad. Samtidigt slöts ett avtal om att hälften av bemanningen skulle komma från dvärgarna och hälften från Fristaden. Soldaterna skulle även patrullera karavanvägen i syfte att hålla rent från rövare.

Ursprungligen var det tänkt att platsen skulle byggas ut till en mer omfattande handelsstation, men de planerna sågs inte med alltför blida ögon av Zorakin.

Sedan år 540 har befästningen aldrig utsatts för några större organiserade anfall. En svartfolksarmé anföll under sensommaren 540 och belägrade bron under en månads tid. Belägrarna sveptes undan sedan förstärkning hade anlänt från Fristaden.

Efter år 591, då Fristaden besegrades av den zorakiske hertigen Wilfred av Salmora, har endast en mycket ringa handel förekommit längs den här vägen, vilket har lett till att bron numera enbart bemannas av dvärgar.



# FLYGÖAR

I URTIDEN, när Altor formades, placerades många svävande öar i skyn som en hjälp åt lufthavets olika invånare. En flygö består vanligtvis av en kärna av urberg, ibland bevuxen med härdiga växter, till exempel gräs eller fjällbjörkar. Storleken varierar från en diameter på kanske ett dussin meter till bjässar som Caranor, med en diameter på dussintals kilometer.

## Caranor

Caranor är Tevatenus skapelse. Hon tog ett bergsområde från marken och kastade upp det i skyn som ett hem åt hennes tjänare i lufthavet. Caranor är silveralvernas urhem och heliga plats.

Flygön har en diameter på ca 35 km och är mycket kuperad. De högsta bergen ligger runt dess kant medan centrum är mindre oländigt, med grönskande kullar och betande pegashjordar.

Ditåt rinner alla öns vattendrag och precis vid mitten av ön ligger den stillsamma sjön Saran, om vilken silveralvernas barder har komponerat otaliga sånger. *Siri li*, den mest kända börjar "Siri li, ah Saran, siri li, haya den" vilket betyder "Sjung för mig, oh Saran, sjung för mig, mitt hem". Denna sång förekommer i nästan alla silveralvsgudstjänster till Tevatenus ära som hålls utanför Caranor och den betonar de eviga band som knyter samman silveralverna och Caranor.

### Caran

När Tevatenu hade fullbordat sin skapelse inbjöd hon Caran, en mäktig ande, att ta sin boning i flygön och besjäla den och bli dess väktare. Anden godtog erbjudandet och lät flygön bli sin kropp. Han gav då namn åt skapelsen; Caranor betyder Carans flygö.

### Caranors krafter

Caranor besitter övernaturliga krafter. Några av dem är Carans egna, andra är placerade i Caranor av Tevatenu när hon skapade ön. Carans grundegenskaper anges inte, eftersom de befinner sig långt över vad som är normalt för människor. Räkna med att han har en INT på ca 30 och näst intill obegränsad PSY.

#### FLYGNING

Caran kan styra Caranor efter egen önskan. Ön har dock en toppfart på F100. Caran använder denna förmåga bara när det är nödvändigt; normalt driver ön med lufthavets vindar, företrädesvis över Ereb.

#### OBSERVATION

Caran besitter inte de sinnen vi människor känner till, men i gengäld har han många andra. Caran kan därför se, höra och känna allt som sker på eller i Caranor. Sinnenas räckvidd sträcker sig 500 meter från ön.

#### DJURKONTROLL

Caran kan automatiskt ta kontroll över alla ointelligenta djur som befinner sig på, i eller inom 500 meter från Caranor. Han använder detta som en försvarsmekanism och avvärjer på så sätt de flesta rovdjur.

#### VÄDERMAGI

Caran besitter alla animistbesvärjelser som har med väder att göra med S30.

#### KOMMUNIKATION

Moder Jord skänkte Caran förmåga att kommunicera telepatiskt med silveralver. Räckvidden är 50 km. Dessutom sänder Caran ut en telepatisk ledsignal som gör att alla silveralver, oavsett var på Altor de befinner sig, alltid vet exakt var ön är någonstans.

#### NEKROMANTI

Nekromanti är svår att utöva på Caranor på grund av att den skapades av Tevatenu. Alla nekromantibesvärjelser får halverad CL och förbrukar dubbelt så mycket PSY som normalt.

### ODÖDA

Tevatenu ingöt livets krafter i Caranor när den skapades. Detta gör att alla odöda varelser som vidrör ön omedelbart förintas i ett moln av stoft.

## Befolkning

### SILVERALVER

Caranor skapades för silveralverna och de har alltid dominerat ön fullständigt, även om andra älvfolksvarelser har gjort den till sitt hem. Ön har en bofast befolkning på ca 800 alver och dessutom brukar ytterligare några hundra nomader vara tillfälliga besökare vid varje givet tillfälle.

### ANDRA ÄLVFOLK

Enstaka örnmän och svanmör har slagit sig ner på ön. Somliga har blivit viktiga medborgare med ansvarsfyllda uppgifter, medan andra föredrar att leva i enskildhet på avlägsna platser. Vidare har några dussin älvor och irrbloss lockats till ön, och de lever i dess björkskogar där de utsätter förbipasserande för sina spratt.

### RÅTTMÄN

Sedan år 531 eO befolkas Caranor även av råttmän. Det hela hade sin grund i ett fälttåg som skogsalver och silveralver genomförde mot en ondskefull nekromantiker i norra Ereb. I samband med belägringen av magikerns borg befriade alverna en råttfolksstam, kallad Idri, som hade hållits som slavar. Råttmännen deltog sedan i själva stormningen och kunde infiltrera fästet genom dess avloppskanaler. I tacksamhet över detta erbjöd Caranors ledning de 55 överlevande att slå sig ner på Caranor som alvernas vänner.

Råttfolket accepterade med glädje erbjudandet. De byggde en egen by, Idrit, på en avskild plats på ön. Vid början av 600-talet lever där ca 100 råttmän som livnär sig på jakt och jordbruk.

## Styre

Caranors invånare styrs av en autark, en ledare som utses genom val och som innehar posten tills han eller hon har tröttnat och avgår. Autarken utövar sin makt i samråd med Caran. Till sin hjälp har autarken olika demiarker, som fungerar ungefär som ministrar.

Sedan år 512 styrs Caranor av alvkvinnan Alena, en viljestark och kompetent ledare som respekteras av invånarna.

## Försvar

På Caranor råder allmän värnplikt. Alla vuxna är skyldiga att deltaga i öns försvar. Milisen leds av Acwi, en örnman som är en skicklig kämpe och militär. Han tränar sina soldater i bruket av kortsvärd, dolk och slunga, silveralvernas favoritvapen.

**Gigant:** Caranor försvaras av tio maniplar lätt, disciplinerat alvinfanteri och en manipel råttmän (räknas som svartnissar men är disciplinerade). Stridspoängen fördubblas för alverna när de slåss på Caranor, eftersom de hela tiden har tillgång till taktisk information från Caran.

## Byar

Silveralverna lever i grupper om 30-50 individer i utspridda byar. Varje by sköter sina egna angelägeheter, men är underställd autarkens styre. Alena lever i byn Essi.

Byarna består av trähus med tak av halm. Klimatet gör att detta är tillräckligt för alverna. I varje hus bor en familj. Husen ligger för det mesta i en eller flera koncentriska cirklar och ingångarna vetter mot centrum. Vid centrum finns en stor, gemensam eldstad och om kvällarna brukar invånarna samlas där för att umgås.

De besökande nomaderna lever för det mesta i stora tält tillverkade av nätplantans blad. Tälten grupperas enligt samma mönster som trähusen.

## Levebröd

Caranors invånare lever som jordbrukare, jägare och samlare. Jordbruket är av enkelt slag och det finns inte så många områden att odla upp. Man jagar fåglar och samlar örter under expeditioner till markytan.

Vidare finns det många hantverkare bland de bofasta invånarna. Dessa tillverkar allehanda nyttoföremål som nomaderna köper i utbyte mot mat. Caranors silveralver idkar också handel med andra älvfolk närhelst de kommer i närheten av dem.

## Lisias källa

I en obefolkad region ligger Lisias källa. Ur ett källsprång på en bergvägg strömmar iskallt, glasklart vatten ner i en liten damm, omgiven av tät björkskog. Där lever svanmön Lisia, en uråldrig kvinna som är en mästarinna på läkekonst. I dammen lever ett par sångsvanar, som är Lisias närmaste vänner.

Platsen är mycket rogivande och harmonisk och att meditera här i fyra timmar skänker lika god vila som en hel natts sömn. I skogen runt dammen odlar Lisia örter som hon sedan preparerar till droger. Den som letar kan bland annat hitta purpursippa invid stranden och svanblomma i en glänta. I närheten, på en trädlös sluttning, växer drakbär.

## Casiri

Magiker är viktiga personer bland silveralverna och hålls högt i ära. Främst bland magikerna räknas animisterna som behärskar de väderbesvärjelser som är så viktiga för silveralvernas liv.

Caran startade själv Casiri, en akademi som studerar animismen. Numera leds den av alvkvinnan Eseli som med några medhjälpare undervisar 40-50 elever.

Själva akademin består av en huvudbyggnad där undervisningen sker och ett stort antal små byggnader runt omkring, där elever och lärare bor.

## Alatan

I ett avskild del av Caranor ligger Alatan, silveralvernas främsta helgedom till sin gudinnas ära. Den består av en björkdunge på ett fält. Här samlas silveralver från när och fjärran vid de tre årliga högtiderna, vårens lövsprickning, sommarsolståndet och höstdagjämningen.

Här lever Ledo, en uråldrig alv som tjänar Moder Jord. Han sköter Alatan och ser till att dungen alltid är välvårdad.

## Sångdungen

Invid en porlande bäck ligger en björkdunge där vindens sus förvandlas till skön musik. Här finns ett stort, märkligt utformat trähus där musikern och harmonist-magikern (se Gigant) Deono lever. Han har vistats här i årtusenden och gradvis byggt ut sitt hus så att det nu är ett lapptäcke av olika konstruktioner och därmed återspeglar sin ägares vildvuxna tänkesätt.

## Flora och fauna

Caranor har ett milt klimat. Med hjälp av sin förmåga att kontrollera väderleken, ser Caran till att det alltid är någorlunda varmt. Temperaturen varierar mellan +5°C och +30°C. Det regnar ibland, för det mesta under natten.

Caranor är hem för alla slags fåglar vilkas sång och skrin skapar ett nästan ständigt bakgrundsljud. Öns största djur är pegaserna. Här lever flera hjordar om sammanlagt ett par hundra djur. De är tama och tjänstgör som last- och riddjur för öns invånare eller de besökande nomaderna.

Större delen av Caranor är bevuxet med ljung eller gräs. Längs randen går dock urberget i dagen. Här och var hittar man dungar eller små skogar av björk och en. På Sarans yta flyter undersköna, röda näckrosor.

# Nargurs jätteekar

I Nargurs skogar finns ett mycket speciellt träslag kallat nargurisk jätteek. Dessa jätteekar gör verkligen skäl för sitt namn; med sina nästan etthundra meter höga och femton meter tjocka stammar utgör de Erebs största levande ting.

En jätteek ser ut som en gigantisk kopia av den vanliga eken. Dess grenar är ganska raka och kan sträcka sig upp till femtio meter ut från själva stammen. Bladen ser ut ungefär som en jättes händer, och jätteekollonen påminner mer om släta kokosnötter.

Jätteekarna växer i regel i dungar om fem till tio stycken, på ungefär sjuttiofem meters avstånd från varandra. Vanligtvis växer de i en cirkel med det största trädet i mitten. De yttre träden har då skjutit upp från det inre trädets rötter. Sålunda kan det finnas upp till ett halvdussin cirklar, på allt större avstånd från varandra. Man har funnit jätteekar som haft gemensamt rotsystem med andra ekar över fem mil bort!

Inga andra träd får tillräckligt med näring för att kunna växa kring de innersta träden, utan under dessas väldiga kronor finns bara gräs och enstaka buskar. Terrängen runt träden kan variera mycket, men normalt är att de ligger långt inne i tallskogar, där tallarnas höga stammar döljer jätteekarna ända tills man kommer alldeles inpå dem. Jätteeksdungar är mycket sällsynta, och man har bara funnit ett dussintal sammanlagt i Nargurs skogar. Såvitt man vet växer de ingen annanstans.

Ingen vet riktigt hur gammal en jätteek kan bli, men ryktena säger att de har funnits sedan de urminnes tider då gudarna skapade världen. I början växer de som vanliga ekar, vilket tar ungefär tvåhundra år, men till skillnad från dem slutar de inte växa utan fortsätter, någon decimeter om året, tills de uppnått sin fulla prakt många århundraden senare.

En jätteek är ytterst svår att döda, och ingen har någonsin lyckats fälla en. När stammens diameter är femton meter är detta ganska förståeligt. Man kan dock kapa grenar och använda till diverse hant- och konstverk. Dess blad är så saftiga och dess bark så tjock att det är omöjligt att sätta en jätteek i brand med vanliga medel. Somliga menar att jätteeken är ett magiskt träd, medan andra säger att den står under beskydd av gudarna själva.

De flesta varelser skyr jätteekarna som pesten, eftersom de fruktade blodsalverna gärna slår bo i deras stammar och kronor. Särskilt skärrad kan man bli om man finner en förstenad ek eller jätteek, eftersom detta är ett säkert tecken på att det finns blodsalver någonstans i omgivningen.

# Kasyr

Staden Kasyr ligger på en ö med samma namn sydost om Targero. Den är en självständig, rik stadsstat som är mest känd för den slavmarknad som ständigt är igång här.

Staden är väl befäst, med höga murar och duktiga legosoldater som bemannar dessa. Ön Kasyr är karg och dess jordbruk ger dåliga skördar. Däremot lever många invånare på fiske och fisk är huvudfödan på ön.

Till öns slavmarknad kommer pirater, krigsherrar och andra med slavar att avyttra. Här möter de representanter för slavköpare och gör upp affärerna i en avspänd, luxuös miljö. Kasyrs ledning

gör sitt bästa för att slavhandeln ska fungera väl, och ställer aldrig några frågor. De enda de begär är 5% av köpeskillingen i omsättningsskatt. Denna procent skänker ön dess största inkomst och finansierar bland annat de legosoldater som skyddar ön mot fiender.

Kasyr styrs av en grupp rika köpmän. Dessa har byggt upp en ansenlig förmögenhet dels på smuggling av varor till andra länder i Kopparhavet och dels på att förse slavhandlarna med service av olika slag: fina värdshus, tesalonger, etc. Köpmännen är helt skrupelfria och ägnar sig åt vad inkomstbringande verksamhet som helst.

Stadens Kasyrs historia är längre än man skulle kunna tro. Den grundlades av kejsar Ergyr av Jorpagna under början av 600-talet fO och var då en hamn där fartyg kunde mellanlanda och fylla på färskvatten och livsmedel. Staden levde ett anspråkslöst liv under denna era och det finns inte mycket skrivet om den. Vad som hände i samband med konfluxen och mörkertiden är okänt; det finns inga skrifter bevarade från denna tid.

I början av den nya tiden, när Caddos och Erebos' handelsflottor gav sig ut på Kopparhavets böljor, var Kasyr en obetydlig och fattig fiskeby. Dess invånare såg vilka förtjänster som fanns att göra på handel, men de lyckades aldrig ta sig in på marknaderna. Ständigt fann de sig blockerade av Caddos och Erebos' köpmän, vilka hade större resurser och mer politisk tyngd bakom sina ord.

Stadens äldste beslöt år 276 att satsa på att Kasyr skulle bli en omlastningshamn. Här skulle köpare och säljare från när och fjärran kunna mötas och med ett minimum av byråkrati göra upp affärer med alla slags varor. Inte heller detta fungerade särskilt väl, utom för en vara — slavar. På Caddo existerar inget slaveri och caddiska köpmän är officiellt förbjudna att ägna sig åt slavhandel (må vara att många ändå har det som bisyssla). På Erebos är slaveri sällsynt och dess köpmän har mer inkomstbringade saker att ägna sig åt. Sålunda kunde den kända slavmarknaden växa fram.

# MEH-ZADRIAS PELARE

UTDRAG UR SADARAM TA-PODIAMS RESEANTECKNINGER:

*"Många dagar innan vi var framme såg vi den avteckna sig mot horisonten. Innan vi ens begrep dess egentliga storlek förstod vi att vi upptäckt en av världens mest monumentala konstruktioner. Uppskattningsvis tycktes den uråldriga pelaren sträcka sig ända upp till himlen och vad vi först trodde bara var legender misstänkte vi hade sanningsbakgrund — att pelaren Meh-Zadrias var en av de pelare som stöttade upp himmelriket och skilde jord från himmel."*

Mitt i obygden bland Kardbergens oländigaste toppar reser sig en gigantisk pelare mot himlen. Den är byggd av grå marmor som delvis har krackelerat på ett glasartat vis, men hålls ihop genom kraftfull magi i form av mäktiga hållbarhetsbesvärjelser. De första två- trehundra metrarna är höljda i klängande rankor som sakta växer sig allt längre upp. Pelaren är sex meter i diameter och sträcker sig tre kilometer upp. Ibland är toppen dold av moln och det är då man kan tro att den når till himlen. En spiraltrappa vrider sig motsols upp längs pelarens hela höjd. Att klättra uppför den tre kilometer höga pelaren är en kraftansträngning som knappt någon av denna världens fysiska varelser kan prestera utan att vara en fara för deras liv. Hur som helst, den som lyckas ta sig upp till pelarens topp upptäcker att den är flat och att en kant (en meter hög) omger den cirkulära toppen som en liten ringmur. Utsikten är fantastisk!

Om denna mycket märkliga konstruktion finns

många sägner. Här nämns några, kortfattat och lösryckt:

Några hävdar att det är en rest från ett enormt tempel eller palats som fanns före Erebs tid och att det var en hemvist för gudarna och kallades Meh-Zadria. Resterna av det fallna Meh-Zadria utgör numera de omgivande bergen och det sägs att de otroliga skatter som en gång fanns i den fantastiska byggnadens skattkammare ligger begravda under bergen. Bergskedjans rika guld- och silverådror och ädla stenar är delar av den. Legender varnar om att dess förhistoriska väktare vilar i bergens djupaste hålor och är fullt livskraftiga. En legend säger att alla ädla metaller och stenar som finns på Altor ursprungligen kom härifrån, och att de spreds över hela världen när byggnaden förstördes av gudarnas vrede, och att drakarna var skattkammarens väktare. Varför drakarna är de enda kända varelserna som finns kvar från den förhistoriska tiden beror på att de tilldelades uppgiften att återsamla skatten åt gudarna. Därav drakarnas enorma åtrå efter skatter. Drakarnas sinnen blockerades nämligen då den nya tiden tog vid, ty det vore katastrofalt om gudarna lät drakarna behålla sin förhistoriska visdom. Detta är i alla fall vad en av många legender säger, och hurvida det är sant är det ingen annan än gudarna själva som vet.

Nu har pelaren stått där som ett monument som vittnar om svunna tider och förlorad byggnadskonst. I dess skugga gror tron om att den en gång kommer att användas till något igen. Ännu har ingen löst dess hemlighet.

En profet sade en gång att en betydande uppgörelse kommer att äga rum i form av en tvekamp på pelaren Meh-Zadrias topp. Samme profet sade att den som står på Meh-Zadrias topp är rättmätig härskare över det land han kan se och nå därifrån. Vad han menade med det är det ingen som exakt kunnat redogöra för, eftersom ingen känner till hemligheten. Det har hänt att några av landets kungar har lystrat till profetens ord och förts till pelarens topp med flygdjur för att utföra kungaceremonin där. Några kungar som saknat flygdjur och varit så pass försiktiga att de inte vågat klättra uppför pelarens trappa har under sin invigning åtminstone genomfört ett symboliskt besök vid pelarens bas.

## Pelarens hemlighet

*»Allt du ser härifrån tillfaller dig och ditt rike och du skall nå dit med alla dina sinnen.»*

Detta är en plats för magiker. För andra är det bara en farlig tingest som helst fingrarna ska hållas borta från om man har sin hälsa kär.

Pelaren har en magisk egenskap som förlänger magins räckvidder. Den som står på toppen och lägger besvärjelser finner snart att räckvidderna är drastiskt förändrade enligt följande:

| Beteck. | Räckv. | Ny räckv. |
|---|---|---|
| Pers. | Pers. | Pers. |
| Kort | S/2 rutor | S/2 kilometer |
| Medium | Sx2 rutor | Sx2 kilometer |
| Lång | Sx10 rutor | Sx10 kilometer |
| Extrem | S/4 km. | S/4 mil |
| Avlägsen | Sx1 km | Sx1 mil |

Undantag är besvärjelsen SYN vars räckvidd ändras till avlägsen, dvs Sx1 mil (om magikern inte känner till området som avsynas är räckvidden istället S/4 mil), då magikern använder den härifrån. På så vis kan magikern använda besvärjelsen SYN och nå fram till de platser han ser med hjälp av andra besvärjelser. Pelaren är en strategiskt viktig plats för fältslag om krigsmagi används. Profeten menade att pelaren skulle vara en central fästning för ett kungadöme som expanderade allt eftersom magikern utökade sin kunskap i bruket av magi. Men nu är det så att ingen ännu känner till hemligheten, men det kommer kanske en dag då någon upptäcker den och utropar sig själv till konung över det område han kan se och nå, och därmed komma att behärska det. Förhoppningsvis är det en välvillig härskare som upptäcker hemligheten, för det mörkrets tyranniska rike det skulle kunna bli om ondskans sammansvurna skulle nyttja magin kan man bara föreställa sig. Den dagen lär det ju märkas om Meh-Zadrias seende rike skulle komma att upprättas; hur det då ser ut och vem som blir dess härskare.

# Regnbågen

Citat ur Sadaram ta-Podiams reseanteckningar:
*"Jag har varit vid regnbågen.*

*Jag har sett hemligheternas gnistrande källor av lycka och rikedom. Jag drack av visdomens vatten, smakade kärlekens frukter. Jag såg andra himlar och stod inför nya portar som öppnades för mig, men som har varit evigt förseglade för andra.*

*Jag har varit vid regnbågen — jag har uppnått fullkomligheten!*

*Det finns inget jag önskar mig mer... annat än att säga er något som jag aldrig någonsin kommer att kunna förtälja igen."*

## Motiv

Altors regnbåge är mer än bara en regnbåge. Den är en språngbräda till himmelriket, nyckeln till rikedom och källan till lycka och liv.

Regnbågen skapades efter gudarnas vrede — under förhistorisk tid — av de goda gudarna som en försmak av paradiset, och som ett löfte till allt levande att inte starta en ny utplåning av världen som den som utspelades då.

Många är de som sökt regnbågens ände, eller försökt vandra under den, men det är få som har lyckats... Några har istället funnit fördärvet.

## Läsarstopp!

Spelare bör inte veta hur reglerna för detta fungerar. De skall definitivt inte känna till sina sökvärden. Följande avsnitt är *ENBART* till för spelledaren! Det kan inte nog poängteras.

## Om motivet

Den som söker regnbågen måste ha mycket rena motiv för att få uppnå dess hemligheter. Att dra gränser för vad som är ett tillräckligt rent motiv är omöjligt, men det absolut viktigaste är att sökaren inte lyder under egoism, hämndbegär, illvilja eller på annat sätt bär på ondsinta tankar. För att vara på den säkra sidan kan man göra en botgöringsgärning för att försona eventuella "brott" man begått. På så vis återupprättas ens heder innan sökandet tar sin början. Många visa män har först ägnat hela sitt liv åt att söka insikt och att göra gott innan de har börjat med det stora sökandet.

Det är givetvis SL som avgör om motivet är tillräckligt.

## Försäkran

För att försäkra sig om att man är tillräckligt godhjärtad kan man försöka möta någon som har varit där tidigare. Om denne tycker bra om sökaren kan han känna sig i stånd att börja sitt sökande. Eftersom mycket få personer har varit där och dessa är oerhört svåra att finna kan man direkt säga att det är nära på en omöjlighet att få träffa en sådan unik personlighet. Däremot finns det oskyldiga djur som har varit vid regnbågen. Ett djur som framförallt har varit där och är starkt förknippat med den är enhörningen.

## Enhörningen

Enhörningen är regnbågens väktare. Om man står på god fot med en sådan kan man lugnt räkna med tillstånd att träda dit. Men vem kan hävda att han är god vän med enhörningarna? En välvillig och oskuldsfull ungmö är vanligtvis den som har varit vid regnbågen tack vare sin kontakt med enhörningarna. Men det finns tragiska sägner om detta. När man en gång har tagit del av regnbågens hemligheter är man en del av den.

Det finns en saga som berättar om hur en ung flicka träffade en enhörning som tog henne till regnbågen där hon fick alla hemligheter avslöjade för sig. När hon en tid senare fann lycka i kärleken till en ståtlig prins, som älskade henne högt, stod hon inför ett svårt val. Om hon gav sitt liv åt prinsen skulle hon vara tvungen att lämna alla hemligheterna från regnbågens rike, och den ovärderliga vänskapen med enhörningarna skulle därmed gå förlorad. Hon valde att inte träffa prinsen mer.

Eftersom man måste färdas mycket snabbt för att nå regnbågen är det lämpligt att rida på en enhörning. En sådan kan alltid nå fram mycket snabbare än något annat färdmedel.

## ATT NÅ MÅLET

Regnbågen kan man se när det regnar, skall regna eller har regnat och man har solen i ryggen. Den framträder som bäst när solen står lågt under gryning och kvällning. För att nå regnbågen måste sökaren både följa gränsområdet av ett regnväder och resa i riktning från solen.

Regnmolnens vandring över himlen är oerhört viktig och det krävs mycket tur för att de ska röra sig på ett sådant sätt att dess gränsområde följer sökarens väg. Med VÄDERFÖRUTSÄGELSE och spådomar kan man ta reda på vädret och på den vägen lista ut när sökandets tid är inne. 'Med besvärjelserna VINDKONTROLL och REGNSTART och ritualen VÄDERKONTROLL kan sökaren anpassa väder och vind för sin resa.

Sökaren måste vare hängiven sin uppgift och färdas snabbt. Hur långt det är fram till regnbågen avgörs med hjälp av motståndstabellen. På motstånd används sökarens PSY. Aktiv översätts härmed med "sökvärde" — ett mått på personens värdighet att nå målet — och det värdet avgör SL; högt om han anser att regnbågen ska vara svåråtkomlig och lågt om den ska vara lättåtkomlig. Sökvärdet bör röra sig kring 15-20 för en värdig sökare. Värdet mellan 5-95 man får fram i tabellen är antalet kilometer som sökaren måste färdas för att nå fram. (Om värdet i motståndstabellen är mer än 95 km betyder det att sökandet är lönlöst — sökaren måste antingen förbättra sin PSY eller, helst, sin värdighet. Allt under fem km är alltid en km.)

För var dag som sökaren *aktivt* letar *minskas* sökvärdet med ett. Minskningen är en belöning för sökarens envishet. Emellertid *ökar* chansen med ett att man förhäxas av regnbågen, se nedan.

Det går endast att *jaga* regnbågen under dagens ljusa timmar, eftersom den bara syns när solen är uppe. Den som har en PSY på till exempel 16 och har tilldelats ett sökvärde på 18 har 60 km till regnbågen. Under en sommardag som kanske är tolv timmar hinner han kanske 40-45 km om han rider snabbt och hästen är mycket uthållig. Efter dessa tolv timmar går solen ned och regnbågen försvinner. Sökandet kan fortsätta nästa dag om väderutsikterna är gynnsamma.

Eftersom sökvärdet minskats med ett (om SL anser att sökaren är duktig) är det, enligt motståndstabellen, 55 km kvar. Den som lyckas med ett ridaslag kommer givetvis längre än planerat och kanske hinner fram snabbare.

Observera att sökaren inte färdas i en bestämd riktning hela tiden, eftersom han alltid har solen bakom sig. Under gryningen börjar sökandet åt väster, under dagen viker det av mot nord och sedan bär det av åt öster. Det innebär att sökaren reser omkring i halvcirklar och dras hela tiden mot norr. Den som söker regnbågen och inte tillåts hitta den kommer att resa runt i dessa halvcirklar tills han ger upp eller dör. Den som har ett högt sökvärde kommer förmodligen att resa ett bra tag innan han kommer ikapp sitt efterlängtade mål. I de allra nordligaste delarna av Ereb Altor är det midnattssol under delar av sommaren. Det medför att färdvägen går runt i cirklar.

Ju längre norrut man kommer under sommartiden ju längre är solen uppe.

Den som rider på en enhörning får avståndet dividerat med fem.



### OVÄRDIGA SÖKARE

Vissa personer är så ovärdiga att det är omöjligt för dem att nå regnbågen. Avståndet till regnbågen är oändligt — SL har beslutat att inte ens slå tärningar för det. Andra är kanske inte värdiga, men de har ändå en chans att nå fram. Sökvärdet är 20-25 och det minskar aldrig som det gör för värdiga sökare. Det finns de som har svurit på att nå regnbågen och sedan upptäckt att de aldrig kommer fram. Denna upptäckt görs ofta när det är försent, se Regnbågens förbannelse nedan.

En ovärdig sökare med hög PSY har genom sitt psykiska övertag en möjlighet att nå fram, men vad som sker där är en annan sak.

### REGNBÅGENS FÖRBANNELSE

Regnbågen har en förhäxande inverkan på den som söker den. Personer som misslyckas med att övervinna dess mystifika lockelse med sin PSY på motståndstabellen är förhäxad och kan aldrig

upphöra med sökandet förrän han har nått fram, eller i värsta fall, tills döden sätter punkt för irrfärderna över trakten. Många är de som har kommit allt längre norrut och aldrig kommit tillbaka. Några har återfunnits i Erebs nordliga regioner som stelfrusna statyer med en död, fjärrskådande blick som stirrar vettlöst över ödemarken. Det finns sägner som säger att när regnbågen uppenbaras inför de döda sökarna vaknar deras själar till liv. Skräckhistorierna om regnbågens spöken är många, men vilken anknytning till verkligheten de har är oviss.

Regnbågens lockelsevärde är från början 2T6 och ökar med ett för var dag som sökandet fortgår. En kontroll om dagen görs då personen aktivt söker.

### ANDRA FÄRDMEDEL

Vanligaste transportmedlet är hästen, eftersom den är snabb och relativt lättöverkomlig. Om man har tillgång till flygande varelser är ju det ännu bättre — förutom att man bör vara en van flygdjursryttare. Magin kan också vara användbar i detta sammanhang. Bäst är den mäktiga besvärjelsen LJUSVÄG, fast då är det inte längre någon match för sökaren att komma fram. SL får avgöra hurvida LJUSVÄGens användningsområde bör begränsas eller inte.

Vissa visa män hävdar att ju längre man rest, desto större blir belöningen vid regnbågens port.

## VID REGNBÅGEN

Efter att ha ägnat en stor del av sitt liv och många dagars påfrestande färd kan den värdige till slut komma fram till sitt eftersökta mål.

Regnbågen finns i den mest natursköna idyllen, långt från all bebyggelse.

Under hösten avtecknar sig den strålande regnbågen över skogen som omger landet under regnbågen, och de gyllengula lövskogarna sprakar som eld av höstens färger. Regnbågen hänger över en grönskande dal som badar i solens ljus fylld av fuktigt dis från imponerande forsar som störtar ner från grå klippor klädda av tjocka mossor och täta buskage. Terrängen är kuperad och det nysommargröna gräset och blomsterängarna täcker kullarna som mjuka duntäcken. Med vinden förs gnistrande vindfrön som avtecknar sig tydligt som stjärnor mot den sommarblå himlen och lägger sig på marken likt nyfallen snö. Ståtliga enhörningar gör sagovyn komplett där de lugnt vadar i forsens klara vatten, betar av det frodiga gräset eller blickar upp mot den färgsprakande regnbågen.

Både flora och fauna förekommer i överflöd och djuren lever i harmoni.

Åsynen av allt detta kan liknas med en ljuvlig dröm, och det vad det är; en sann dröm. Detta är ett paradis. En fridfullare plats får man leta efter i hela världen. Hit har ondsinta svårt att komma. Detta är en fristad åt de goda — drömmarnas och möjligheternas rike. Hit kommer bara de värdiga och därför finns det nästan inga andra här än djur.

### PARADISETS VÄKTARE

Regnbågen skyddar fridens gård med outtömlig magi (NEXUS). Besvärjelserna ANTIMAGI E15, SKINGRA E15 används mot magi med ondsint natur. VÄDERKONTROLL-besvärjelser styr klimatet. KONTROLLERA PERSON och samtliga varelsebesvärjelser nyttjas för att bringa harmoniska känslor och locka till sig varelser. Vid behov kan regnbågen låta framkalla högst sju elementarer (en/SR) av typen luft, ljus och/eller vatten, med en maximal effektgrad på 7. Regnbågen har outtömliga energiresurser och misslyckas aldrig med en besvärjelse. Givetvis görs motståndsslag på motståndstabellen då magireglerna kräver det. Den beskyddande magin brukar hålla ovärdiga sökare borta.

Om det mot alla odds kommer hit någon fientligt inställd kommer enhörningarna omedelbart att märka det med hjäp av sin telepatiska förmåga. Innan denna fientliga person kommer alltför nära området kommer enhörningarna att samla sig för att jaga bort hotet. Är enhörningarna inte tillräckligt starka kommer de att ta hjälp av andra djur. Om den fientliga faktorn trots allt står som segrare kommer en kallelse till alla som är anknytna till regnbågen att sändas ut som ett rop på hjälp.

Vanligtvis finns det bara två enhörningar vid regnbågen, en hingst och ett sto. Men det händer att ett dussin har påträffats.

## BELÖNINGAR OCH MÖJLIGHETER

Åtskilliga möjligheter öppnas för den som kommer till regnbågen och dess fridsamma land. Landet i sig självt påverkar den oskyldiga och rena besökaren på följande vis:

- Alla fysiska och psykiska skador (inklusive KP, sjukdomar, gifter, sinnesblockeringar, minskade grundegenskaper, avkapade kroppsdeler, förbannelser, mm) återställs.
- Magi som utövas i trakten har dubbel effekt (Ex2) och CL ökas med +5. Observera att den mesta nekromantin, och alla andra destruktiva och ondsinta besvärjelser bryts ned av regnbågens inflytande. Bara god magi kan utövas här i harmoni med friden.
- KAR ökas till 19 och en permanent AURA E1 (+1 effektgrad/dag upp till maximalt 6) framträder kring personen tack vare regnbågens förtrollande bestrålning. Detta sker endast en gång och vid första besöket.
- INT och PSY ökar med 2T3 på grund av den insikt som fullständigt sköljer över sökaren. Allt kommer inte på en gång, utan i en takt av ett poäng om dagen. Detta sker endast en gång och vid första besöket.

### KITTELN MED GULD

Vid regnbågens ena ände gnistrar en kittel som är överfylld med de allra blankaste guldmynt som reflekterar regnbågens bländande kaskad av färger.

Kitteln innehåller tillräckligt med guld för att man aldrig skall behöva bekymra sig mer för sin ekonomi.

### LIVETS KÄLLA

Vid dess andra ände finns en porlande källa vars gräsklädda kant omges av gyllene fruktträd. Trädens rötter dricker av källans kristallklara vatten och grenarna är nedtyngda av mogen frukt.

Den som dricker av vattnet känner en behagligt varm känsla stråla ut i kroppen och får sitt åldrande hejdat med 1T4+4 år.

Källvattnet måste drickas på plats. Det som tas ifrån källan förlorar sin livsförlängande egenskap. Dock räknas det som heligt vatten.

### REGNBÅGENS ENERGI

Om en magiker står i ljuset av regnbågen kan han nyttja dess energi och lägga besvärjelser utan någon som helst förlust av PSY.

### ETT LYFT MOT STJÄRNORNA

Regnbågen är en språngbräda till andra världar och dimensioner. Den som står i det sprakande ljuset kan låta sig förflyttas genom tid och rum och sväva bort i multiversum. Detta fungerar som ritualen TRANSFER, bara det att regnbågens effektgrad är obegränsad och kan dessutom inte misslyckas. Däremot kan personen som förflyttas föreställa sig felaktigheter i det känsliga överföringsögonblicket som gör att han inte transfereras, eller i värsta fall fumlar till det och hamnar helt fel. Avgör koncentrationsbristen med ett normalt INT-slag med en eventuell modifikation efter eget tycke.

Efter en färd med hjälp av regnbågen genomgår resenären en liten förvandling. När solljuset faller i en speciell vinkel mot resenärens ögon kommer ögonvitorna att skifta i regnbågens alla färger. Den som ofta låter sig transporteras av regnbågen kommer också att få huden att anta regnbågens färger i en dimmig nyans.

### REGNBÅGSPROMENAD

Som i alla andra sagor kan man givetvis promenera på regnbågen. Efter en bra bit har man nått molnen och dess fantastiska värld. Kan man flyga, är silveralv, eller på ett annat sätt har möjlighet att färdas bland molnen kan man om man vill utforska Molnriket.

Om SL vill kan han bestämma att en fortsatt regnbågspromenad medför att man snart står inför gudarnas port. Regnbågen är en bro från Ereb till gudarnas hemvist.

# Finngaoth –

## Den klara vindens tempel

### Bakgrund (endast för SL)

ÅR 314 EO besökte den oberäknelige halvguden Pigi Magilre på en av sina återkommande rundturer. Enligt de gamla halvt bortglömda magillerska legender som överlevt Den lysande vägens intoleranta och burdusa framfart färdas han runt skapelsen i stora cirklar, och återkommer till Magilre vart trehundrafjortonde år, och skänker då sina följeslagare mäktiga gudagåvor samt ett utsökt förhöjt luktsinne. Sist han besökte Magilre fann han dock att Den lysande vägen mer eller mindre hade utplånat hans lärjungeskara. Han beslöt sig då för att trygga kultens fortbestånd genom att anlägga *Finngaoth* (uttalas /'fin:gi:/ enligt Pigi).

Namnet lär betyda Den klara vindens tempel, och templet anlades högst uppe på en kulle i Magilre. Magilres kerisgass Albe op Conra lät omedelbart låta riva templet, men det var ingen god idé, för även om templet gick utmärkt att riva började osynliga händer bygga upp det omedelbart igen så fort den sista stenen var lagd till marken. Och värst av allt var att mellan tio och tjugo procent av arbetarna vägrade att riva byggnaden igen.

”Att riva luktar fel”, sade de. ”Så länge Pigi vill att templet ska stå, så kommer det att stå.”

Tretton gånger lät kerîgassen riva templet, och tretton gånger byggdes det upp igen av osynliga händer.

Då gav Albe op Conra upp. Han skrev till exarken Zegedorn III i Ekeborg och frågade vad han skulle ta sig till. Svaret kom i form av en delegation ledd av tots-kerîgass Vrodum, den nyligen instiftade Ljusa handens första överhuvud. Delegationen tog sig in i templet och var borta i flera timmar. När den kom ut igen hade Vrodum fått en helgongloria och fastslog följande:

”Templet har rätt sorts lukt. Den lysande vägen luktar däremot fullständigt vidrigt. Jag ska återvända till Ekeborg och meddela Hans Högtidlighet Exarken detta.”

Tots-kerîgass Vrodum lär enligt obekräftade rykten ha dött på en av sina egna sträckbänkar, och Zegedorn III, som sannerligen hade annat att tänka på, skickade en rödspräcklig brevduva till kerisgass Albe op Conra och befallde honom att sätta ut vakter utanför templet, att sprida ett rykte om att det beboddes av en hemsk demon, samt att förbjuda de troende att gå i närheten.

### Templet

Tempelbyggnaden mäter i sin fulla längd närmare femtio meter (inklusive den imponerande trappan som leder tre meter uppåt). Den består av denna trappa och ett stort ihåligt fundament med ett antal pelare, en trappa ned, och en huvudbyggnad på 9x22 meter. Inuti fundamentet finns en sal.

#### Tempelvakterna

Dessa står vid foten av trappan, är alltid två till antalet och har order om att inte släppa någon uppför trappan, vid vite av bannlysning. Behandla dem som patrullchefer/underbefäl (sid 73 i *EDD:Regler*).

### Huvudbyggnaden

#### Det yttre rummet

Den första dörren är av koppar och oläst, den andra är av brons, sitter mycket hårt och kräver ett lyckat svårt STY-slag för att öppnas.

**1.** Ett stort (en meter i diameter) svart klot av basalt som står på ett elfenbensstativ. Det väger oerhört mycket och går knappast att lyfta, men

den som lyckas med Finna dolda ting upptäcker en skarv runt om det. Efter att det har upptäckts är det inte omöjligt för en flink person (medelsvårt SMI-slag) att öppna den övre halvan av klotet som sitter fast med gångjärn (dessa syns dock inte utifrån).

Inuti klotet finns ett 15 cm stort hål, och i botten ligger en ljus självlysande vätskepöl och skvalpar. Om den töms fylls den automagiskt på efter 1T6 dagar. Den som sväljer något av denna vätska (som luktar som jordnötter men smakar leverpastej) får en lysande gloria över huvudet som sakta snurrar motsols. Den som tittar på denna måste klara ett lätt PSY-slag eller hypnotiseras av den i 1T6x5 SR. Glorian går bara att bli av med på två sätt: genom att dricka lite av vätskan i det andra klotet i rummet, eller genom att tvätta håret med lampolja och tända på. Då förlorar man förvisso håret och tar 2T4 i skada, men glorian förtärs av elden. (Om man nu av någon anledning inte skulle vilja gå runt med en gloria som får 45% av alla man möter att tro att man är något slags helgon, 45% av alla att tro att man är någon sorts kättare som bör bespottas, och 10% att falla i trans.)

**2.** Ett stort (en meter i diameter) vitt marmorklot som står på ett ebenholtsstativ. Detta klot påminner om det första på alla sätt och vis, med ett viktigt undantag: Vätskan i mitten. Den är rödsvart och trögflytande, och den som förtär något av den (den luktar som pepparmynta men smakar honung och rökt lax) får en plötslig huvudvärk som inte går över förrän han dricker av den ljusa vätskan i det första klotet, eller efter 10 timmar, då ett par vackra horn (tre cm långa) växer ut ur pannan. Efter att dessa har vuxit ut finns det inget sätt att bli av med dem på utom att dra ut dem med tång, eller att slå av dem med något vapen. Bägge sätten kommer att leda till offrets omedelbara död, vilket vilken läkare eller läkekunnig som helst inser. Den som drabbas av detta rekommenderas att skaffa sig en ordentlig hatt, och att aldrig ta den av sig, av uppenbara skäl.

### Det inre rummet

**3.** En två meter hög bronsstaty av Pigi. Halvguden ser ut som en ung man med tre ögon; två på de vanliga ställena och ett på nästippen. Hans öron är stora som salladsblad och spetsiga, och han har tre ben. I pannan sitter ett par horn, och ovanför huvudet hänger en ring av brons ned från taket.

**4.** En stor skål med jordnötter. Oavsett hur många man tar finns det ändå lika många kvar.

**5.** En tronstol. Den som sätter sig på denna löper en risk på PSYx2% att omvändas till Pigis lära, och teleporteras ned till salen under. Den som inte blir omvänd och teleporterad är för all framtid immun mot tronen.

## Den undre salen i fundamentet

Denna sal är 30x20 meter och innehåller inget annat än ett rökelsekar i brons som hänger ned från taket i en tråd av magiskt silke (går inte att slita av eller knyta upp på annat sätt än med SKINGRA. Om någon SKINGRAr tråden faller taket in och alla tar 4T6 i skada (rustningar skyddar). Detta inser automatiskt alla Pigidyrkare. Efter att templet har rasat samman börjar osynliga händer att bygga upp det igen, vilket tar runt två timmar.) De enda sätten att ta sig in hit är genom teleportation från tronstolen ovanför, eller via den magiskt låsta dörren. Denna dörr har tre små urgröpningar i ögonhöjd på utsidan, och öppnas antingen genom att man lägger en jordnöt i var och en av dessa urgröpningar, eller genom att någon övervinner en permanent E5 FÖRSEGLA med SKINGRA. Dörren öppnas dock utan problem inifrån. En Pigidyrkare som hamnar här inne stannar automatiskt i 1T10 timmar och mediterar på mantrat "Rammas, rammas, rammas..." Det går att släpa ut honom med milt våld.

Om man tänder på och inandas den bruna kläggiga massa som rökelsekaret innehåller får man förhöjt luktsinne. Detta yttrar sig på så sätt att alla får +5 permanent på Upptäcka fara och Provsmaka. Pigidyrkare får dessutom förmågan att avgöra ett föremåls teologiska lukt, d.v.s. att kunna avgöra om något är gott enligt hans religiösa övertygelse (SL: Av någon anledning

brukar inte det Pigi vill sammanfalla med vad rollpersonen vill. Annars är det upp till SL att avgöra vad som "luktar gott".) Det bruna klägget slocknar av sig självt efter en minut.

## Pigis trossatser

(Den som omvänds får dessa inplanterade i sitt sinne genom omvändelsen.)

- Det som är runt är bra och luktar gott.
- Det som är rätt och riktigt luktar gott.
- Ät aldrig fisk.
- Ha aldrig mer utrustning än vad du med lätthet orkar bära (SL: alltså halva bärförmågan).
- Var trehundrafjortonde dag är utomordentligt helig. Då ska du äta jordnötter tills du uppnår det heliga illamåendet.
- Du ska håna alla som hånar dig, genom att härma deras förklenande tillmälen och tillägga ordet "rammas".
- Hedra mig genom att upprepa följande ord efter varje avslutad mening: "Rammas".

## Hur RPna kan höra talas om Finngaoth

Först lär de höra de vanliga ryktena som antingen kerisgassen låtit sprida eller som traktens befolkning själva lagt till. Troligen är de nöjda med det, men eventuellt tar de reda på lite av sanningen bakom templet genom att hitta en mycket skicklig lärd eller genom ett inbrott hos den lokale bontisålen.

### Rykten

1. En demon har tagit det gamla templet i besittning.
2. I templet bor en mycket gammal helig man som en gång varit exarkens fosterbroder. Han är numera vansinnig och kan inte tillåtas träffa folk då han sprider illvilliga lögner om Den lysande vägen.
3. Templet är helgat åt guden Remuntra som själv byggde det på en natt för precis tvåhundra år sedan. Det bevakas för att inte den oberäkneliga remuntrakulten ska spridas och få fotfäste i Magilre.
4. Inuti Finngaoth finns en magisk port som leder till palatset i Khaanîkel i Nidland. Exarken tar sig hit någon gång emellanåt då han vill diskutera teologiska frågor med Vicotnik Ärkemagikern.
5. Templet är Den lysande vägens skattkammare. Vakterna utanför är bara en skenmanöver; templet är fullt med kraftiga magiska skydd som kommer att döda den som försöker bryta sig in.
6. Finngaoth är ett urgammalt tempel tillägnat en otroligt ond religion som gick under i samband med den tredje konfluxen. Den som besöker det riskerar att bli besatt av religionen och förvandlad till en fanatiskt ond missionär för denna uråldriga demonkult.

# Havets drottning

HAVETS DROTTNING är den trakoriske piraten Tamros Stormseglares snabbseglande skepp. Skeppet verkar alltid ha vinden i den mest passande riktningen. Tamros fick skeppet som en gåva av de tre magikerna Ambri, Uluvar och Teogar, alla från Mereld, sedan piraten hade räddat dem undan en hel koloni raugoner. Eftersom Tamros skepp sjönk under räddningen tyckte de tre magikerna att det minsta de kunde göra var att ge honom ett nytt skepp.

Havets drottning är byggt av ett mycket lätt träslag och förstärkt med furu och ek. Skeppet är 40 meter långt men endast sju meter brett. Trots detta är det mycket sjövärdigt, möjligen tack vare den magi som det innehåller. Havets drottning är beväpnat med två ballistor och för med sig tillräckligt med ammunition för 30 skott.

Skeppet är en mycket vacker och smäcker tvåmastare och är känt längs hela västra Erebs kuster, inte minst för sin mycket välformade galjonsfigur, en alv klädd i rustning.

Havets drottning har laddats med följande besvärjelser: VINDKONTROLL E2, BALANS E2, 2 st SIGILL E2, PERMANENS E4 och SIGILL E4. Magin aktiveras med hjälp av en liten bronsspak i kaptenshytten. Med den reglerar man också vindstyrkan och vindriktningen.

Tack vare sitt eget geni och med hjälp av Havets drottning har Tamros blivit den framgångsrikaste piraten i Västerhavet, och han har många gånger smitit undan faran trots att det har sett helt hopplöst ut.

## Tamros stormseglare

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 12 | INT | 15 | KAR | 17 |
| STY | 15 | FYS | 14 | SB | — |
| SMI | 17 | PSY | 13 | KP | 13 |

**Ras:** Människa
**Ålder:** 37 år
**Livsmål:** Rikedom, Ridderlighet, Upptäckarlust
**Förflyttning:** L11
**Färdigheter:** Geografi 14, Värdesätta vapen 7, Värdesätta juveler 10, Värdesätta tyger 6, Läsa/skriva muskari B4, Kulturkännedom alver 9, Bredsvärd 15, Taktik 13, Lätt armborst 18, Dra vapen 8, Dolk 7, Sjökunnighet 16, Navigation 15, Simma B5, Fiska 18, Överlevnad hav 11, Tala muskari B5, Tala satenu B2, Förhöra 13, Bluff 17

# Mäktiga föremål i Hynsolge

## Chilphéric

Kung Mefimor bär alltid bredsvärdet Chilphéric. Hans ätt har ägt det i århundraden, men på grund av en arkivbrand har handlingarna om dess historia gått förlorade. En sak är dock säker; vapnet är mycket gammalt, och det besitter mäktiga magiska krafter.

Faktum är att vapnet härstammar från Härarnas tid och har krunskt ursprung. Det tillhörde krigsbytet när hynsolgerna besegrade Krun vid Grivela år 1065

fO. I samband med de akrogaliska nomadernas attacker gömdes svärdet undan och glömdes bort. Först ett årtusende senare, under konung Tanbuls regeringstid, återfanns vapnet av en hamellisk fiskare. Hans son använde sedan svärdet som skattebetalning, varvid det hamnade i kungens skattkammare.

Mefimors hovmagiker har försökt avläsa vapnets magiska egenskaper. Man har upptäckt att svärdet ger bäraren förmågor som överensstämmer med vissa mentalismbesvärjelser. Han har också hittat spår av elementarmagi. Helt klart är dock att kungen hanterar Chilphéric bättre än andra bredsvärd. Svärdets fulla magiska kraft ligger dock förborgad ännu en tid.

# Kred-Bar-Onaabys

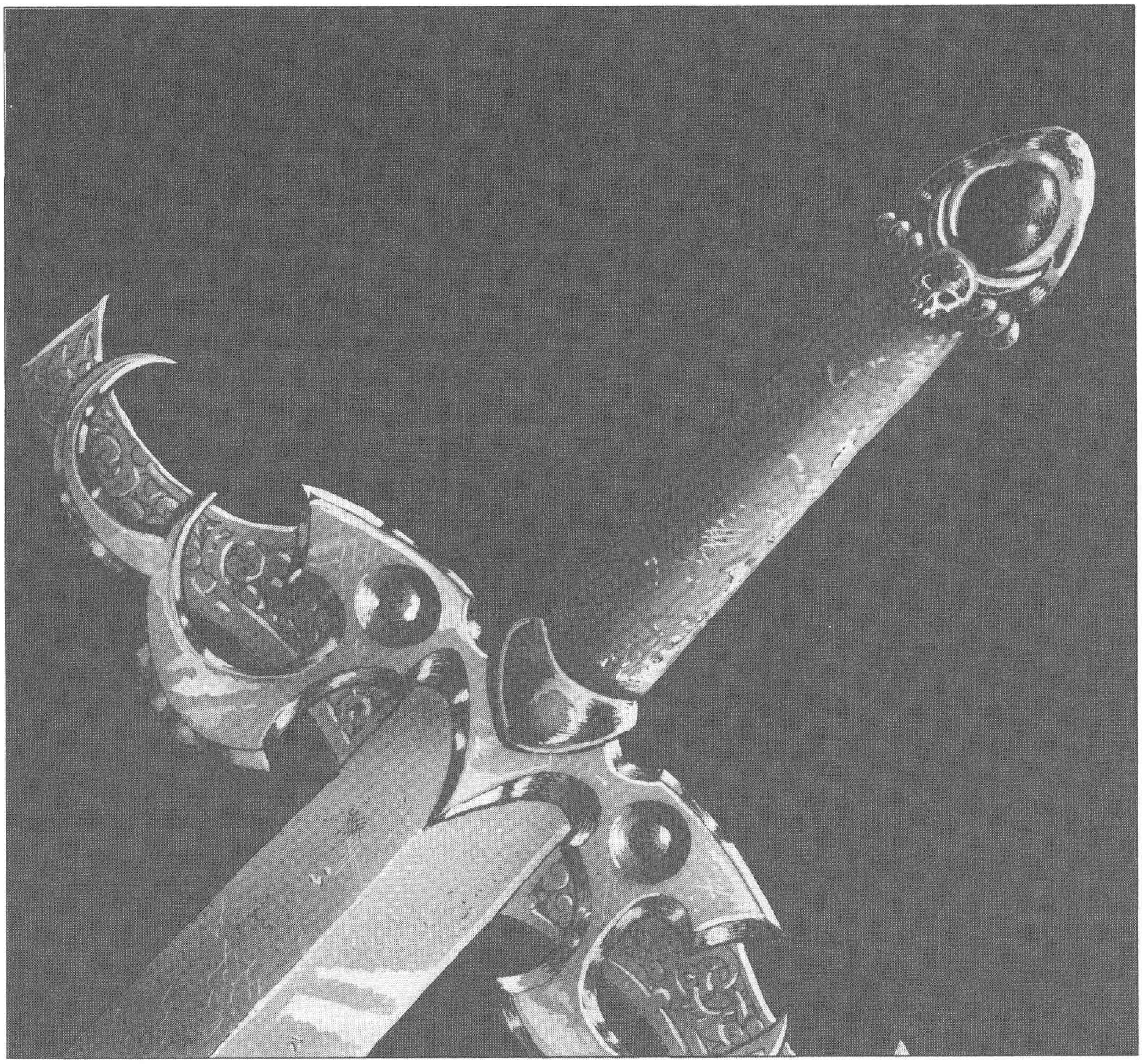
Detta hiskeliga vapen är som dess herre, Parikila Omurtag, av demonisk härkomst. Onaabys formade själv svärdet i salamandrarnas söder. Kred-Bar-Onaabys, Onaabys gåva, är ett slagsvärd, men dess klinga är bländande ljusgrön och blixtrar ilsket när det svingas. Svärdet har sin skapares egenskap att suga ut sina offers själar. Dessa själar omvandlas till den energi som Parikila och Onaabys behöver för att vistas i denna värld. Speltekniskt har vapnet följande egenskaper:

1. Kred-Bar-Onaabys gör 1T10+8 i skada och har BV25. Det kräver tvåhandsfattning för att hanteras i strid.
2. Svärdets ljussken ökar kraftigt i strid, och alla inblandade måste slå ett normalt PSY-slag eller få –5 på alla färdigheter tills striden är över. Dvärgar och andra varelser med mörkersyn måste slå ett svårt PSY-slag.
3. När vapnet skadar en motståndare, drar det också 1T6 PSY (permanent). Om motståndaren blir medvetslös under striden förlorar han samtliga PSY-poäng och dör. Poängen delas lika mellan svärdet, Parikila och Onaabys, men likt besvärjelsen LIVSUTTÖMNING förlorar Parikila de erövrade poängen om han inte använder dem inom kort. Parikila måste dräpa en intelligent varelse varje vecka med Kred-Bar-Onaabys för att fortsätta sin existens på Altor.
4. Vapnets erövrade PSY-poäng återstår till förbrukning. För varje spenderad poäng kan Parikila öka sin CL på vapnet med 1. För fem poäng får han ytterligare en attack (sist i SR). Dessutom kan han aktivera svärdets egna besvärjelser med en kostnad på 3 PSY per effektgrad (maximalt E8). Besvärjelserna är BLIXT, KNÄCKA, MÖRKER, PARALYSERING och SKYDD. De har alla omedelbar verkan.

# Merkumiror

Detta är det slagsvärd Fingal Orchnackare bar vid Korumils sista slag. Legenden säger att de orcher som fallit för denna ädla klinga är fler än man kan räkna. Den förtäljer dock ingenting om vapnets egenskaper annat än att den gör sin bärare näst intill oövervinnerlig i strid. Var Merkumiror finns nu är ett mysterium. För drygt femtio år sedan stals det från Fingals krypta under hans tempel i Orkovia och har inte synts till sedan dess.

FÖREMÅL · KRONJUVELERNA



# KRONJUVELERNA

UR SADARAM TA-PODIAMS reseanteckningar:
*"Flera dagar hade jag och mina upptäcktsresande kamrater tillbringat i det kungliga slottet innan vi fick möta hans majestät själv. Vi var uppklädda i pråliga sidenkläder och sedvanliga huvudbonader och allmänt nervösa då vi tilläts kliva in i tronsalen. Åsynen av kungen var högst fascinerande. Hans majestätiska gestalt badade i tidlöst vitt ljus där han satt uppflugen på den kolossala tronen. Hans långa vita hår och skägg och den vida vita dräkten svallade ut över hela tronen och dolde nästan den väldiga konungamanteln. I hans famn låg den långa, snirkligt utsirade spiran av guld och det glänsande äpplet, även det av guld och ädelsilver. På huvudet bar han en krona med en hållning som bara hos en kung. Den var juvelbesatt och i sanning ett mästersmide som fick oss att häpna. Vid hans sida stod ett slagsvärd i en pärlbeströdd skida lutat mot tronen. Långsamt vände han sin fjärrskådande blick mot oss. Hans små himmelsblå ögon, som pryddes av buskiga ögonbryn lika vita som sommarmoln, betraktade oss genomträngande. Vi hade nästan glömt bort att buga oss och därför gjorde vi det omedelbart. Förhoppningsvis hade inte vår oartighet skadat våra möjligheter att få igenom vår vädjan till kungen."*

Det har alltid funnits tecken och symboler. Medeltiden var ett uppsving för användandet av

symboler. Nästan alla organisationer, ordnar, institutioner, med mera hade en symbol som kännetecknade deras verksamhet. De var symboler för makt.

Ingen symbol har illustrerat makt mer än vad kronan har gjort. Tillsammans med de fyra andra regalierna— manteln, äpplet, spiran och svärdet — är de det fullkomliga kännetecknet för konungen.

Under vår medeltid var all kraft förknippad med Gud och kyrkan. Kungen fick sin rättighet att tillträda härskartronen med hjälp av kyrkans mäktiga inflytande. Även riksregalierna hade med kristendomen att göra. I en fantasyvärld förekommer dock dessa riksregalier trots att de inte har något med vår tids religioner att göra. Ändå har de ett likartat utseende. I sagovärldarna har man utelämnat kristendom och andra religoner som existerar i verkligheten för att det ska förbli saga.

Tillsammans med manteln är kronan tecknet för den högsta ledande befattningen bland allt levande och symboliserar helighetens ära och heder och rättigheten att oinskränkt leda de heliga riddarna. Spiran ger kungen rätt att stifta lagar och skipa rättvisa, medan svärdet symboliserar plikten att se till att lagarna följs och plikten att skydda folket mot allt ont. Äpplet symboliserar makten över universum, det oändliga och eviga livet.

Här nedan beskrivs två uppsättningar regalier som SL kan använda på lämpligt sätt i Ereb. Antingen kan han låta någon härskare ha en uppsättning i sin ägo, eller låta dem utgöra en stor skatt som rollpersonerna kan belönas med.

Var dessa regalier har sitt ursprung är oklart eftersom SL själv får placera in dem där han tycker att det passar.

Den ena uppsättningen är god och till för den välvillige och hänsynsfullt försynte regenten. Den andra uppsättningen är ond och till för den illvillige och hänsynslöst framfusige härskaren. Eftersom en ond och en god härskare styr sina riken på helt annorlunda sätt har riksregalierna olika funktioner och användningsområden.

# DEN GODA UPPSÄTTNINGEN

Föremålen har det gemensamt att de är gjorda av guld och har inläggningar av mithril och ädelstenar. Formerna är mjukt snirkliga och omåttligt dekorativa. Föremålen är blanka och alltid välpolerade. De sprider ett svagt ljus omkring sig.

Varje föremål har AURA E2. I det här fallet fungerar den så att om man har två regalier ökas effektgraden till 4, osv. Har man alla fem medför det en AURA E10.

Riksregalierna är magiska föremål av det intelligenta slaget och har inflytande på dess ägare. Föremålen försöker påverka ägaren till att uppnå vissa mål. Likaså räknas riksregalierna som heliga.

Varje föremål kan ha flera funktioner aktiverade på en gång. Innehavarens INT-grupp begränsar i regel hur många funktioner som maximalt kan vara aktiverade samtidigt.

## KRONAN SHENOVIO

- KAR ökar till 19.
- INT och PSY ökar med 2T3.
- Färdigheten Administration/juridik ökar med +5.
- Skyddar som en tunnhjälm (SKYDD E8).
- ORÄDD E5.
- HJÄRNBALK E8.
- TANKEÖVERFÖRING E8.
- Kronans cirkelmönster formar en symbol med besvärjelsen FRED E8.

## MANTELN HEROID

- Skyddar som en helrustning av metall (SKYDD E8).
- RÖRA SIG LJUDLÖST E1.
- ANTIMAGI E8.
- Håller ägaren i normal temperatur även om omgivningens temperatur skiftar mellan -30° och +99°.

## SPIRAN LARIMA

- Spiran avslöjar alla lögner och magiska illusioner inom syn- och hörhåll för kungen. Varel-

ser får försöka övervinna kungens PSY med sin egen för att undgå att genomskådas, medan magi får övervinna 8 med sin effektgrad i motståndstabellen. (Detta baseras på besvärjelserna VARSEBLIVNING, SANNHÖRSEL, MAGISK SYN, med mera.)

- AVLÄSA MAGI E8.
- KONTROLLERA PERSON E8.
- SKINGRA E8.
- ÖPPNA E8.

### ÄPPLET MIDASOR

- Försörjer sig självt och de andra fyra goda regalierna med NEXUS.
- Varje gång kungen fyller år får han göra ett normalt PSY-slag. Är differensen mer än 10 slipper han att åldras det året. Alla differenser adderas till ett %-värde som från början är noll, men som ökar efter hand. När %-värdet är 100 är kungen odödlig, dvs han dör inte av ålder. Förlorar han föremålet ur sin ägo förlorar han sina livsuppehållande egenskaper och börjar åldras fysiskt igen. Då får han också sona för gamla år som han får "tillbaka" i en åldringshastighet på ett år per vecka. Detta kan medföra döden för riktigt gamla kungar.
- Adderar +25% på alla motståndsslag mot gift och sjukdomar. (Bonusen hjälper även mot det onda svärdet Shebsadars gift.)
- Regenererar 5 KP/timme på en kunglighet som har det i sin ägo. 3 KP/timme på någon som har blått blod i ådrorna men inte är kung, och 1 KP/timme på en vanlig person. Detta gäller endast personer med en något så när god inställning. För onda minskar KP med samma takt.

### SVÄRDET NAVADAR

- Slagsvärd.
- Skada 2T10+1.
- Vikt 2 BEP.
- +8 i CL på grund av FÖRTROLLA VAPEN.
- Svärdbäraren kan göra två attacker/SR.
- I solsken ökar skadan med +2, CL till +10 och antal attacker till tre.
- Allting svärdet träffar drabbas av besvärjelsen LJUS av en ganska låg effektgrad, men ändå tillräcklig för att såren ska lysa i mörker eller skimra underligt i ljus.
- Mot oheliga varelser (till exempel odöda och även svartfolk) tillfogas ytterligare 1T8 i skada.
- Svärdet kan kallas till ägarens hand på upp till ett avstånd av 500 m. Färdvägen mellan ägaren och svärdet måste vara fri för att det ska lyckas.
- Svärdet börjar lysa blekt om fara hotar inom 30 meter. Om svärdet lyckas övervinna den hotande farans PSY (+eventuella besvärjelsers effektgrader) mot 20 reflekteras en diffus bild av hotet i svärdets blanka klinga.
- Svärdet kan peka ut riktningen till alla som har skadats av det och är i livet. En förutsättning är att svärdet övervinner offrets PSY med den skada som tillfogades (dvs antalet KP offret tog) i motståndstabellen.

## DEN ONDA UPPSÄTTNINGEN

Föremålen har det gemensamt att de är gjorda av svart stål och har inläggningar av silver och ädelstenar. Föremålens dekorativa snirkelmönster är förvridna och groteska. Den som handskas med dem får vara försiktig så att han inte skär eller sticker sig på alla utskjutande bitar. Föremålen är omhöljda av en mörk skugga.

Varje föremål har en sorts ond AURA E2 som också gör alla osäkra (-2 på färdigheterna) som ser personen med AURAn. I det här fallet fungerar den så att om man har två regalier ökar effektgraden till 4, osv. Har man alla fem medför det att härskaren har AURA E10.

Riksregalierna är magiska föremål av det intelligenta slaget och har inflytande på sin ägare. Föremålen försöker påverka ägaren till att uppnå vissa mål. Likaså räknas dessa regalier som oheliga.

Varje föremål kan ha flera funktioner aktiverade på en gång. Innehavarens INT-grupp begränsar i regel hur många funktioner som maximalt kan vara aktiverade samtidigt.

### KRONAN SHADOVIO

- KAR ökar till 19.
- STY och PSY ökar med 2T3.
- Skyddar som en tunnhjälm (SKYDD E8).
- ORÄDD E5.
- Kronan gör det möjligt att kontrollera upp till INT x 5 lägre odöda, INT x 3 ANDAR, INT x 1 högre odöda eller INT-grupp antal demoner.
- SINNESMASK E8.
- TANKEÖVERFÖRING E8.
- Kronans cirkelmönster formar en symbol med besvärjelsen FRUKTAN E8.

### MANTELN NIDZORID

- Skyddar som en helrustning av metall (SKYDD E8).
- MÖRKERVÄG E1.
- ANTIMAGI E8.
- Håller ägaren i normal temperatur även om omgivningens temperatur skiftar mellan -30° och +99°.

### SPIRAN CAHN

- Spiran avslöjar alla lögner och magiska illusioner inom syn- och hörhåll för kungen. Varelser får försöka övervinna kungens PSY med sin egen för att undgå att genomskådas, medan magi får övervinna 8 med sin effektgrad i motståndstabellen. (Funktionen baseras på besvärjelserna VARSEBLIVNING, SANNHÖRSEL, MAGISK SYN, med mera.)
- DÖDSHAND E8.
- TERROR E8
- SKINGRA E8.
- FÖRSEGLA E8.

### ÄPPLET TIGUZOR

- Försörjer sig självt och de andra fyra onda regalierna med NEXUS.
- Äpplets livsförlängade egenskap fungerar på så vis att den förvandlar ägaren till en sorts odöd vålnad. Varje år slår föremålets innehavare ett normalt PSY-slag. Differensen läggs till ett %-värde som från början är noll men som ökas efter hand. När %-värdet är 100 har ägaren förvandlats till en rysligt gastkramande dödsgast. (Förvandlingen pågår hela tiden och sker inte plötsligt då värdet når 100%. SL avgör vilka förmågor som kan tillgodoräknas för en tredjedels-gast, halv-gast, två tredjedelars-gast, etc.) Om differensen är lika med eller mer än tio åldras inte ägaren fysiskt detta år. Om föremålet förloras ur den onda härskarens ägo kommer han att tyna bort och förlorar ett PSY per vecka tills alla magiska band som tvingar honom kvar har släppt.
- Adderar +25% på alla motståndsslag mot charm- och kärleksförhäxningar.
- Regnererar 5 KP/timme på en genomond varelse som har den i sin ägo. 3 KP/timme på någon som räknas som halvond, och 1 KP/ timme på en inte allt för vänlig eller neutralt inställd person. (SL avgör hurvida man är genomond, halvond eller neutralt inställd.) För goda minskar KP i samma takt.

### SVÄRDET SHEBSADAR

- Slagsvärd.
- Skada 2T10+1.
- Vikt 2 BEP.
- +8 i CL på grund av FÖRTROLLA VAPEN.
- Svärdbäraren kan göra två attacker/SR.
- I mörker ökar skadan med +2, CL till +10 och antal attacker till tre.
- Allting svärdet träffar drabbas av besvärjelsen MÖRKER av en ganska låg effektgrad, men ändå tillräcklig för att såren ska tyckas dunkla och höljda i skumt mörker som märks tydligt i klart ljus.
- Mot heliga varelser (t ex heliga andar och även alver) tillfogas ytterligare 1T8 i skada.
- Svärdet har en förbannelse som drabbar den som skadas av det. Det fungerar som ett gift med styrka 16. Om det övervinner offrets FYS medför det att offret insjuknar inom 1T6 timmar i hög obotlig feber. För var dag förlorar den sjuke 1T4 FYS per dag. Heligt vatten och heliga oljor kan dämpa effekten något men endast kraftfulla helande ritualer kan bota.

- Svärdet kan kallas till ägarens hand på upp till ett avstånd av 500 m. Färdvägen mellan ägaren och svärdet måste vara fri för att det ska lyckas.
- Svärdet börjar förtäta och expandera sitt mörker om fara hotar inom 30 meter. Om svärdet lyckas övervinna den hotande farans PSY (+ eventuella besvärjelsers effektgrader) mot 20 reflekteras en diffus bild av hotet i svärdets klinga.
- Svärdet kan peka ut riktningen till alla som har skadats av det som är i livet. En förutsättning är att svärdet övervinner offrets PSY med den skada som tillfogades (det vill säga antalet KP offret tog) i motståndstabellen.

## En tvekamp

Om två härskare möts i tvekamp med dessa regalier och vapen kan en ganska intressant och jämn kamp bryta ut. Det ska inte diskuteras närmare hur en sådan kan gå till, utan det lämnas helt åt spelarnas och spelledarens blivande erfarenheter.

Vad som skall förtäljas under denna rubrik är egentligen bara detta — eftersom den goda härskaren är omhöljd av ljus och den onda av mörker kommer en unik effekt att uppstå om dessa båda kraftfulla personer möts. Allting kommer att bli negativt. Det som normalt är skuggat och mörkt blir vitt och allt som normalt är mörkt och upplyst blir svart kring de båda härskarna, som på ett fotonegativ.

# NEVERINDS MAGISKA SÄCK

NEVERIND var en ondskefull och mycket girig nekromantiker som äventyrade runt hela Ereb i mitten av 400-talet eO. Han blev mycket rik på sitt äventyrande och använde pengarna för att bli skickligare i sin magiskola. Han hade många egna idéer om nekromantin och om hur den skulle användas, och han var därför illa sedd och utstött av sina samtida kolleger. Detta brydde han sig dock inte särskilt mycket om, det viktigaste för honom var att skaffa mer pengar så att han kunde bli en ändå skickligare magiker.

När han trodde att han var tillräckligt skicklig började han försöka ta makt över gudar för att få dem att göra det han önskade. Men Neverind var långt ifrån nog erfaren eller skicklig för att ens kunna aspirera på att själv kunna bli en halvgud, och de högre gudarna straffade honom för hans högmod. En av hans fixa idéer var att skapa något som underlättade frakt och förvaring av alla hans skatter och andra föremål. Han hade kommit fram till att detta var ett mycket stort problem som verkligen krävde en lösning. Han lyckades få en lägre gudomlighet att skapa en port till en helt nyfödd och tom dimension åt honom. De högre gudarna tyckte emellertid att det hade gått för långt och straffade honom genom att sända honom själv till denna dimension och låta honom sväva omkring där i tomheten för evigt. I säckens dimension existerar ingen tid och Neverind har därför inte åldrats utan finns kvar. Dimensionens underliga kraft har dock förändrat honom avsevärt och har gjort honom till en närmast demonliknande tingest.

Neverinds säck är medelstor och väger i sig själv 1/4 BEP, en vikt som inte förändras hur mycket man än stoppar i den. På utsidan ser den ut som vilken säck som helst, men tittar man i den ser man inget annat än ett stort mörker. Sticker man ner handen känner man en sorts klibbande kyla. Säckens dimension är nästan oändligt stor och man kan därför fylla den med hur mycket som helst. Det är inte möjligt för en levande varelse att ta sig in genom säcken, varken med eller mot sin vilja. Dimensionen kan dock besökas med hjälp av besvärjelsen TRANSFER, och då går det att stjäla de saker som befinner sig där. Sakerna driver bara omkring och ingenting kan hända dem om ingen tar sig in och plockar åt sig dem eller tar ut det ur säcken. Vill man ha upp något som finns i säcken sticker man bara ner handen i den och tänker på det föremålet, eller föremålen om det rör sig om flera småsaker som till exempel mynt, så får man det i sin hand och kan plocka upp det. Eftersom säckens magi kommer från ett högre plan kostar det inga PSY-poäng för användaren. Man kan inte se vad som finns i säcken, så om man inte har ett bra minne bör man skriva upp på ett pergament vad man har stoppat ner. Om man bara sticker ner handen i säcken utan att tänka på något särskilt är det 10% chans att man får tag i något. SL bestämmer vad. Man vet inte var säcken finns nu men förmodligen befinner den sig hos någon gammal äventyrare eller i någon drakes håla där kanske en äventyrare har slutat sina dagar.

Neverinds säck är härdad mot både naturlig som onaturlig eld. Efter det att Neverind fångades i dimensionen har många äventyrare haft säcken i sin ägo och det finns därför många kvarglömda saker i den. Dessa kan man få upp på ett sådant slumpmässigt sätt som beskrivs ovan, om man inte vet att de finns där, men chansen beror lite på hur många saker man själv har stoppat i säcken. Det är dock inte riskfritt att hålla på med dessa slumpmässiga plockövningar. När ett sådant lyckas skall SL genast slå ett nytt procentslag, chansen är nämligen 1% att man har gjort det möjligt för Neverind att träda tillbaka genom porten. Magiska saker som stoppas ner i säcken kan också hjälpa honom tillbaka.

## Neverind

Under sin tid i dimensionen har Neverind blivit galen och hatisk mot allt levande och gudomligt. Han väntar bara på att få komma tillbaka till världen för att förinta allt liv och trotsa de högsta gudarna. Han lyckades ta sig tillbaka en gång för närmare hundra år sedan, men hann inte ställa till med så mycket vid det tillfället. En munk ingick i den grupp som släppte honom lös men lyckades med hjälp av sin gud förvisa honom tillbaka.

Utseendemässigt har Neverind förändrats ganska mycket under sin tid i dimensionen. Innan var han en ganska kort men kraftig man med mörkt hår, mörka ögon och med grova ansiktsdrag. Nu ser han närmast demonisk ut. Han är lång men går i en hopkrupen, kutryggig ställning, hans hud är grön och alldeles slät, hans naglar har omvandlats tilll järnhårda, decimeterlånga klor och hans tänder till spetsiga rovdjurständer. Han har inte längre något hår på kroppen, ögonen är smala springor och näsan är smal och rak.

Han har förlorat en del av sin magiska kraft men behärskar fortfarande en del besvärjelser.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 20 | FYS | 20 | KP | 20 |
| STY | 28 | INT | 11 | SB | 1T6 |
| SMI | 17 | PSY | 22 | | |

| Naturliga vapen | GCL | Skada |
|---|---|---|
| 2 Klohänder | 15 | 1T8 |
| 1 Bett | 11 | 1T8 |
| 1 Spark | 11 | 1T6 |

**Naturligt skydd**: 3 poäng hud
**Förflyttning**: L13
**Färdigheter i urval**: Nekromanti 10, Bluff 15, Tala forntunga B5, Tala drakspråk B4, Tala svartiska B4, Övertala 17, Förklädnad 11, Gömma sig 10, Hantera fällor 10, Hoppa 13, Klättra 10, Skugga 10, Smyga 15, Stjäla föremål 13, Finna dolda ting 22, Lyssna 18, Upptäcka fara 18, Spåra 18.
**Besvärjelser**: BESUDLA 15, PARALYSERING 15, KONTROLLERA LÄGRE ODÖD 10, RÄDSLA 10, BLINDHET 10, ORMSKOTT 11, BESMUTSA 18
**Övriga förmågor**: Skräckslå (se spöken i grundreglerna)

# QHRIZ

QHRIZ är en två meter lång kvast gjord av en järnekskärna. Själva kvasten tycks vara gjord av vanlig halm, men den som undersöker den noggrannare märker att detta inte är fallet; stråna består av rovtranefjädrar.

Kvasten skapades för länge sedan av häxan Tara (mer om henne kan man läsa i kapitlet om spelledarpersoner). Qhriz är inte namnet på kvasten, utan namnet på den ande som är fjättrad i den.

Kvasten innehåller FLYGA E14. Denna kraft utlöses när man spottar i händerna och uttalar orden 'Far och flyg' på forntunga. Besvärjelsen har ingen försegling i form av NEXUS eller SIGILL, utan anden Qhriz förser den med den nödvändiga kraften.

När Tara tillverkade kvasten höll hon nästan på att omkomma på grund av all den kraft hon lade ned i fjättringsritualen. De besvärjelser som håller Qhriz kvar i kvasten är ANDEBINDNING E25, SIGILL E25 och PERMANENS E25. Dessa mycket kraftfulla besvärjelser fann Tara i Heshîk'hars bok, en uråldrig artefakt skapad av andebesvärjaren Heshîk'har under den andra konfluxen. Boken gick förlorad i ritualen och har inte återfunnits.

Ritualen drog dock en enorm kraft från Tara själv, och en del av denna lagrades i kvasten. Därför kan hon, när hon själv använder den, dra ytterligare tio PSY-poäng dagligen från den utan att spendera någon egen kraft. Vid varje månuppgång återkommer kraften till kvasten.

Visserligen fick Tara offra mycket vid framställningen, men hon fick också ett ypperligt fortskaffningsmedel. Kvasten kan flyga drygt 100 km/h (150 m/SR) med max 20 STO som belastning. Hastigheten bestämmer man med tanken, men man bör tänka sig för både en och två (och helst fler ändå) gånger innan man ger sig iväg. Ingen skulle till exempel klara en rivstart på mer än 15 km/h utan att få händerna skinnflådda. Det kan även vara nog så vanskligt att flyga på kvasten, eftersom det är kvasten som äger flygförmågan; inte den som sitter på. Trillar man av, vilket är lätt hänt, faller man ohjälpligt till marken. Varje gång man vill svänga med kvasten måste man klara ett lätt slag för Rida, annars trillar man av.

Tara har en sådan makt över kvasten hon inte behöver hålla i den för att kontrollera den. Hon kan styra dess rörelser fritt inom en sträcka av tio km/PSY. Den som sitter på kvasten måste då övervinna Taras PSY med sin egen för att behålla kontrollen över Qhriz.

# VÄKTARNA

VÄKTARNA BEVAKAR viktiga konstruktioner och hålor hos orcherna. En väktare är en stenstaty som föreställer tre sammanväxta kroppar med tre gamhuvuden som är vända åt olika håll.

Väktarna sitter på troner av sten med mäktiga trollrunor inristade. I varje väktare finns en fasansfull ande som ser allt och ser till att ingen tar sig förbi obemärkt. Den sten som väktaren är uthuggen ur är magisk och mycket sällsynt. Stenen drar till sig en ande i det ögonblick som trollrunorna ristas in. Där stannar anden tills den tvingas fly eller blir besegrad. Om detta händer tar en ny ande plats i väktaren. Ett sätt att tvinga ut anden är att förstöra runorna.

Om någon som inte har där att göra upptäcks av väktaren skriker den i två SR och larmar 1T10 orcher, som anländer inom fem SR. Väktaren slutar skrika om den hör en klocka från orchernas vaktrum. Man måste ha minst STY 9 för att väktaren skall reagera. Om man är osynlig och stannar i rummet i mer än fyra SR upptäcks man av väktaren. För att överhuvudtaget våga gå förbi väktaren måste man klara ett lätt INT-slag.

Om någon anfaller väktaren skriker den ändå högre, och varelser i närheten måste slå under 20 med 1T100 för att inte bli döva i 3T10 minuter. Den som får in en perfekt träff med ett magiskt svärd får anden att omedelbart fly ur väktaren, men fummel innebär att svärdet går sönder av stenens magiska kraft.

| | |
|---|---|
| STO | 8T6+23 |
| INT | 6T6 |

**Antal:** 1-2
**Färdigheter:** Upptäcka fara 18, Finna dolda ting 18, Lyssna 17
**Skydd:** Stenhud 10 poäng

# DVÄRGAR

*I BEGYNNELSEN var kaos. Ut ur kaos steg makten. Från makten kom ordning. I ordning föddes världen.*

Dessa ord är inledningen till en dvärgisk skildring av världens skapelse, känd som Tölvans sång. Legenden skildrar hur världen skapas ur kaos och hur gudarna bygger dess olika miljöer och befolkar dem med varelser efter sina önskemål. Vem tölvan var är dolt i historiens dunkel; legenden är tusentals år gammal och även om dvärgarna är långlivade med mänskliga mått mätt besitter de inte alvernas odödlighet.

Tölvans sång förtäljer hur det gick till när jordguden Terra och hans gudatjänare skapade dvärgarna. Dvärgisk poesi är långrandig i människors öron och därför ska här bara ges ett referat av de av diktens tusentals rader som behandlar detta spörsmål.

Terra skapade först underjorden, ett rike som han fyllde med särpräglad skönhet och märkliga egenskaper. Urgrottor och malmådror flödade ur hans skaparmakt och placerades ut efter noggrann eftertanke. Därefter mediterade Terra över vilka varelser han skulle låta besitta dessa nya riken. Han rådfrågade sina undergudar och funderade både länge och väl. Först behövde han avgöra vilka krav varelserna skulle uppfylla; de skulle vara tåliga likt stenen, fasta i viljan och orädda inför faran. Därefter försjönk Terra i förnyad meditation. Hans varelser skulle inte bara befolka underjorden utan de skulle också leva på marken, bland solens länder och tillvarata hans intressen. Slutligen hade Terra mediterat klart. Genom en snabb viljeyttring uppstod då sex varelser framför hans tron: dvärgar, jättar och cykloper i manlig och kvinnlig form. Terra fann behag i sina skapelser och talade till dem: "Älskade barn. Gå ut i världen och uppfyll era öden. Bygg riken, samla kunskap och utforska det okända. Glöm dock aldrig att ni är vordna av sten och var ert sanna hem därför är."

Jättarna och cykloperna sändes sedan till markytan och intar därefter en mycket perifer ställning i legenden. Dvärgarna sändes till de djupast liggande urgrottorna, fjärran från de andra gudarnas skapelser. Där kan deras liv ta sin begynnelse.

## Kultur

Dvärgarna är mer enhetliga till sin natur än människorna. En dvärg känner sig hemma bland sina folkfränder oavsett var i världen han befinner sig, något som inte gäller en människa. De dvärgiska idealen är överallt desamma. Terra har noga inpräntat en grundläggande livsfilosofi i dessa hans mest älskade barn (åtminstone enligt dvärgarna själva). Idealen kan sammanfattas under fem rubriker. Givetvis är varje dvärg en unik person och hur mycket han håller fast vid idealen varierar från individ till individ. Vad som utmärker dvärgarna är dock en enhetlig uppfattning om vad som är ett gott uppträdande och en korrekt inställning till sina medvarelser.

### Solidaritet

Dvärgar håller samman inom rasen och sviker inte sina folkfränder. I gengäld finns det också ett starkt behov av gemenskap. En ensam dvärg är olycklig och att utstötas ur folkets gemenskap är därför ett mycket strängt straff.

### Rättrådighet

En dvärg står fast vid vad han anser vara rätt och riktigt. Icke-dvärgar ser gärna detta som en brist på flexibilitet och som ett övermått av envishet. Men dvärgen tror fullt och fast på sin kultur och dess värderingar och ser ingen anledning till överdriven anpasslighet bara för att tillfredsställa icke-dvärgars önskemål.

### Flit

Många utomstående anser att dvärgar är arbetsmyror. En dvärg har problem när han är sysslolös. I alla lägen vill han göra något aktivt och se konkreta resultat av sina handlingar. Därför har dvärgsamhällen blomstrande näringsliv; deras

invånare vill inget hellre än att arbeta, och hantverk passar väl samman med dvärgarnas natur.

Fliten har en baksida: otålighet. Dvärgar och mer tålmodiga raser drar sällan jämnt, då deras åsikter om hur man beter sig kolliderar. En alv, uppfylld av känslan för *kirisantisin* (att invänta rätt tidpunkt för sitt handlande) kan ju knappast komma särskilt väl överens med en dvärg som vill agera *nu*. Man bör dock inte tolka detta som att dvärgar är oöverlagda hetsporrar. De kan vara mycket noggranna med planering och förberedelser; det är ju också en form av sysselsättning.

### Uthållighet

Envishet och uthållighet är nog de mest kända av dvärgarnas karaktärsdrag. De har stenens hårdhet och ovilja att formas av omständigheterna. En dvärg ger inte upp förrän han är helt övertygad om det meningslösa i att fortsätta på en inslagen kurs. Han vet vad han vill och är beredd att genomgå svåra vedermödor för att nå sitt mål.

Detta drag kombineras med en robust fysik. Dvärgar kan uthärda kroppsliga påfrestningar i långt högre grad än vad någon människa skulle klara av.

### Stabilitet

En dvärg har ett ytterst stabilt sinne. Han blir sällan stressad, skrämd eller oberäknelig. Istället präglas hans beteende av lugn och fasthet. Detta har som bieffekt att en dvärg är ganska förutsägbar om man kännerhonom.

## Samhälle

Dvärgarnas samhällen är givetvis präglade av deras livsfilosofi. Samma karaktärsdrag som man finner hos den dvärgiska individen återkommer också i samhället.

### Kastsystemet

Det dvärgiska samhället är fast organiserat i olika kaster. Den kast man tillhör avgör ens status, rättigheter och skyldigheter. Kasttillhörigheten avgörs dock inte av födsel utan av duglighet. Var individen hör hemma avgörs under hans eller hennes uppväxttid. Det är fullt möjligt att byta kast under livets gång, även om det inte är särskilt vanligt.

Under årtusendenas lopp har det utkristalliserats fem kaster som här anges i rangordning

#### Adel och monark

Främst i det dvärgiska samhället står kungen (kizdin) som har ärvt sin post. Han leder nationen och ser till att samhället fungerar. Kungen har stor makt, men han är inte enväldig. Han leder statens förvaltning och är överbefälhavare, men han har ingen kontroll över lagstiftningen. Vidare är kungen i sitt maktutövande bunden av årtusendens traditioner om hur en monark bör utöva sitt styre. Dvärgar håller sina traditioner högt och ogillar den som bryter dem.

Vid kungens sida står en inflytelserik adel (pl. zazâdan, sing. zazdan). Dess medlemmar har erhållit sin rang genom att vara både framstående hantverkarna och dugliga medborgare. Zazâdan stiftar lagar och står kungen till tjänst med råd och dåd. De leder också de olika skrånas verksamhet och ser till att samhällsekonomin fungerar väl. En zazdan är en ståndsmedveten person. Han tillhör sitt samhälles elit och visar det gärna. Om man studerar dvärgisk historia finner man mängder av maktfullkomliga adelsmän som har styrt sina underlydande med järnhand. Eftersom all dvärgisk hantverksverksamhet är noggrant organiserad i skrån är detta tämligen lätt.

#### Hantverkare

Hantverkarna är specialiserade yrkesmän med mångårig utbildning. De är strikt organiserade i ett system med lärlingar, gesäller och mästare, där man kan avancera inom hierarkin endast genom att bevisa sin skicklighet. I stort sett vem som helst kan antas som lärling om en mästare anser att personen visar den rätta talangen och känslan och har möjlighet att tillgodogöra sig utbildningen. För lärlingen följer flera år av hårda studier och övningar innan det är dags för honom att avlägga sitt gesällprov. Om det lyckas får lärlingen inträda i gesällernas skara. Om det misslyckas förvisas han till arbetarnas skara och får tillbringa resten av livet med att utföra enklare sysslor i sin mästares verkstad.

Majoriteten av hantverkarna är gesäller. De är

kompetenta yrkesmän som håller igång det dvärgiska hantverket. En gesäll kan själv välja vilken mästare han vill arbeta under och kan på så sätt påverka sin egen arbetssituation.

En liten minoritet av gesällerna visar en sådan talang att de av sin mästare får i uppdrag att utföra ett mästarprov. Detta innebär att gesällen ska satsa ett år på att tillverka ett hantverksföremål av yppersta kvalitet. Eftersom han arbetar i sin mästares verkstad och utnyttjar dess utrustning och råvaror, är det fullt förståeligt om mästarna är restriktiva med vilka som får genomgå mästarprovet. När väl arbetet är färdigt ska mästarprovet granskas av en grupp mästare, och om det godkänns erhåller gesällen under stor högtidlighet rangen som mästare. Detta kan vara ruinerande, då traditionen föreskriver att gesällen måste bjuda alla sina gesällkolleger i verkstaden på en hejdundrande fest för att fira det lyckade examensprovet.

Varje mästare har sin egen verkstad med en uppsättning gesäller och lärlingar. Han är dess mest framstående hantverkare och leder och fördelar arbetet. Kort sagt fungerar mästaren som en företagsledare. Med mästartiteln följer mycket ansvar och mästaren upptäcker snabbt att han inte har tid till mycket annat än att sköta sin verkstad.

#### Krigare

Dvärgsamhällena har allmän värnplikt. Alla stridsdugliga män och kvinnor måste vara redo att försvara sitt samhälle med vapen i hand. Men denna milis är inte tillräcklig för samhällets behov. Man behöver även en professionell krigarklass, vars medlemmar tjänstgör som vakter, poliser och gränspatruller och även utför andra, rent krigiska, sysslor. Dessa krigare är mycket ståndsmedvetna och tar sina uppgifter på stort allvar. Feghet och bristande lojalitet brännmärker genast krigaren som oduglig och en sådan person får enbart ta emot förakt från andra dvärgkrigare. De flesta är istället mycket måna om att visa sin duglighet och döljer på intet sätt sina förmågor. Detta gör att många icke-dvärgar — med rätta — anser att dvärgkrigare är arroganta och högfärdiga.

Dvärgförband utmärks av hög disciplin, stor tapperhet och god organisation. Få arméer har bättre infanteri än dvärgarna. Däremot finns det inget dvärgkavalleri. Dvärgkrigarna har ypperlig utrustning, både när det gäller vapen och rustningar. Favoriter är stridsyxa, slagsvärd, armborst och långa ringbrynjor. En helrustning är en klar statussymbol bland dvärgkrigare. Rustningar och sköldar är målade i grälla färger och varje krigare bär sin egen igenkänningssymbol.

#### Arbetare

Arbetarna utför olika okvalificerade sysslor i samhället, till exempel bryter malm. De utgör tillsammans med jordbrukarna den överväldigande majoriteten av dvärgsamhällets invånare. De flesta arbetare har fast anställning, men det finns även daglönare som rycker in där deras arbetskraft behövs.

#### Jordbrukare

Lägst status har jordbrukarna, som antingen odlar svamp i underjorden eller spannmål på markytan.



## Ideologi

Dvärgarnas syn på staten präglas av deras livsfilosofi. Staten ska vara stark och medborgarna lojala mot överheten. Det dvärgiska samhället är genomorganiserat, med en klar fördelning av beslutsrätt och ansvar. Det finns en grundläggande välfärd; ingen i ett dvärgsamhälle behöver svälta. Men å andra sidan måste alla arbeta; latmaskar har ingen plats i systemet.

Eftersom dvärgsamhällena verkligen fungerar enligt dvärgarnas livsfilosofi är de också stabila. En människa kan se med ogillande på dess strikthet och bristande tolerans för avvikande, men det är egenskaper som dvärgar i gemen uppskattar. Därför befolkas faktiskt dvärgsamhällena av lojala medborgare. Uppror och revolutioner är extremt sällsynta.

## Relationer till andra raser

Dvärgar har en form av rasegoism. De ställer gärna upp för andra dvärgar och är solidariska, men denna attityd kommer inte utomstående till del. Gentemot andra varelser beter sig dvärgar med betydligt mindre hänsyn. Därför är aldrig dvärgarnas förhållanden till andra raser särskilt

översvallande hjärtligt. Alla vet att dvärgarna alltid sätter sina egna intressen främst.

Alver och dvärgar förstår sig inte särskilt väl på varandra. Båda har vissa fasta karaktärsdrag som inte passar ihop, till exempel dvärgarnas brist på tålamod och alvernas nästintill oändliga tålamod. I alla tider har därför relationerna mellan dessa två raser varit spända. Grottalver och dvärgar kommer inte alls överens, och dessa två raser har till och från hamnat i konflikt med varandra.

Dvärgar ser med förakt på svartfolkens oordning och brist på disciplin och anser sig vara överlägsna dessa varelser. Många krig har utkämpats mellan dessa två grupper, huvudsakligen motiverade av båda sidornas girighet. Dvärgarna brukar kunna besegra långt starkare svartfolkshärar tack vare bättre utrustning, bättre träning och starkare disciplin.

Dvärgarna kommer förmodligen bäst överens med människor, eftersom de flesta människor förstår sig på hur en dvärg fungerar, må vara att de kanske inte alltid uppskattar vad de ser. Konflikter mellan människor och dvärgar är sällsynta, förmodligen mest därför att de inte bebor samma regioner.

### TEKNOLOGI

Dvärgarna är de främsta hantverkarna i världen och de känner till mycket som är obekant för andra raser.

Viktigast bland dvärgvetenskaperna är utan tvekan gruvdriften, ty utan den skulle dvärgarna inte vara det folk de är. Dvärgarnas välbyggda gruvorter slingrar sig fram genom otaliga malmådror och där har de byggt underjordiska städer, fyllda av skönhet.

Härnäst kommer smideskonsten. Dvärgarna kan hantera alla kända metaller och av dessa frambringa de ypperligaste nyttoföremål och de skönaste smycken. Dvärgsmeder kan lätt göra sig en förmögenhet bland människor genom att träda i en härskares tjänst och för honom tillverka vad han begär.

De tredje hantverket är instrumentmakeriet. Dvärgarna är synnerligen skickliga på att bygga precisionsinstrument av olika slag, till exempel sextanter och kikare.

## Religion

Dvärgarna dyrkar ett panteon av gudar. Främst bland dessa är Terra, underjordens herre och dvärgarnas skapare. Terra är ledare för en grupp lägre gudar med olika specialiteter. Några exempel på dessa är krigsgudan Titâtan och smidesguden Ervîvor. I otaliga legender förtäljs om hur alla dessa lägre gudar i tidernas begynnelse vandrade bland dvärgarna och lärde dem de färdigheter som krävs för att man ska överleva i underjorden. Det kom dock en tidpunkt då Terra gav en befallning. Undergudarna skulle lämna dvärgarna och överlåta åt dessa att klara sig på egen hand. Terra ansåg att hans skapelser var så kunniga att de kunde stå på egna ben och därför skulle lära sig att klara sig själva.

Dvärgarna respekterar och vördar sina gudar mycket, eftersom de anser att gudarna är all kunskaps urkälla och att dvärgarna inte skulle ha uppnått sin storhet utan deras hjälp.

### KULT

I varje dvärgsamhälle finns ett tempel helgat alla gudar i deras panteon. Längs långväggarna finns nischer med altare uppställda, ett för varje gud. Vid den bortre kortväggen står huvudaltaret vid vilket man dyrkar Terra.

Kulten är uppbyggd kring böner, sång och predikan. Det finns ett organiserat prästerskap som förvaltar templet och förmedlar Terras läror till menigheten. Dessa läror handlar i stort om det som står i avsnittet om dvärgarnas kultur.

### SÄNDEBUD

Gudarna väljer då och då ut någon dvärg som ett särskilt sändebud och förmedlar via honom sin visdom till dvärgsamhället. En sådan dvärg välsignas med mästerskap (FV A25/B5) i en eller flera färdigheter. Han blir sedan läromästare och samlar en skara lärjungar omkring sig. De är högt respekterade medlemmar i samhället och vördas för sin vishets skull.

### DE BERGTAGNA

Det händer att dvärgbarn försvinner spårlöst in i berget för att sedan lika mystiskt dyka upp som

vuxna. De har på något märkligt sätt kommit i kontakt med gudarna och av dessa lärt sig fenomenala saker. (Gigant: Bergtagna räknas som gudarnas sändebud).

En bergtagen får automatiskt perfekt slag för färdigheterna Geologi, Grottorientering och Överlevnad/berg. Han kan när som helst frammana 1-4 gnomer E3. Slutligen kan han passera genom all slags materia, ungefär som besvärjelsen JORDVÄG, fast bättre då den bergtagne även kan ta sig igenom *alla* metaller. Dessa egenskaper är inte magiska utan beror på det perfekta samförstånd som existerar mellan den bergtagne och materien. Vidare är den bergtagne en smidesmästare av högsta klass och har en nästan övernaturlig förmåga att forma metaller till praktiska och sköna ting. En bergtagen lever i en egen tillvaro utan att förstå sig på eller ens bry sig om andra varelser. Detta kan av oförstående tolkas som sinnessjukdom. En bergtagen dvärg går inte att hota eller övertala, han känner ingen smärta eller kärlek, utan går sin egen och bergets väg. Han kan endast kommunicera med teckenspråk med sina närmaste.

## Språk

Det talas många olika språk bland dvärgarna. Varje land har sitt eget språk, även om alla språken är tämligen nära besläktade, ungefär som svenska och tyska. Dvärgarna från Grynnerbergen har spridits över hela Ereb i samband med sin landsflykt och därför har deras språk, gryndur, gradvis blivit dvärgvärldens motsvarighet till vår engelska. Räkna med att alla adelsmän, hantverkare och krigare behärskar gryndur till åtminstone FV B3, förutom sitt modersmål.

Många mänskliga hantverkare har också lärt sig gryndur för att kunna kommunicera med dvärgiska kollegor. Men kunskapen i dvärgspråk är inte särskilt spridd utanför dvärgarnas krets. Detta är inte resultatet av ett medvetet beslut, utan det beror på att dvärgarnas viktigaste kontakter med omvärlden går via köpmän, och inom Erebs handel är jori det gängse språket. Dvärgkrigare lär sig också jori för att kunna tala med mänskliga soldater.

Alla dvärgspråk använder samma skriftsystem, den dvärgiska runraden, som består av ca 30 tecken, ett för varje ljud.

## En dvärg som rollperson

Om du har valt att ha en dvärg som rollperson måste du tänka på vissa grundläggande karaktärsdrag som normalt finns hos varje dvärg i större eller mindre utsträckning.

### ENVISHET

Dvärgen ger inte upp i första taget utan kämpar vidare även om oddsen är emot honom. Han är fast övertygad om sina egna åsikters förträfflighet och är mindre beredd att lyssna på vad andra har att säga än vad till exempel människor eller alver är. Detta kan leda till slitningar inom en spelargrupp, så tillämpa detta karaktärsdrag med försiktighet. Det är inte meningen att det ska bli en ursäkt för gräl spelarna emellan.

### FLIT

Sysslolöshet är bland det värsta en dvärg vet. Om han inte har någonting att göra, så hittar han på något. Han skjuter inte heller upp saker till morgondagen. Om dvärgen står inför ett problem vill han lösa det här och nu, inte vänta till sedan.

### SOLIDARITET DVÄRGAR EMELLAN

Om det finns flera dvärgar i spelgruppen håller de samman inbördes, även om det kan leda till slitningar med andra rollpersoner. En dvärg vill heller inte uppträda svekfullt eller föraktligt gentemot SLP-dvärgar.

### KAST

Den spelare som väljer en dvärg som rollperson bör också få välja vilken kast dvärgen tillhör. De flesta dvärgäventyrare är krigare eller gesäller (lärd man). Om spelaren väljer att göra rollpersonen till gesäll, måste rollpersonen köpa FV B3-B4 i ett valfritt hantverk.

Krigaren är ett hyrsvärd, en person som beger sig ut i världen för att vinna rikedom med sina vapenfärdigheter. Sådana dvärgar är rätt vanliga

och de tjänstgör gärna som legosoldater med belägringsteknik som specialitet. De är genomgående välutrustade, då det ger status åt krigare att ha ypperliga vapen och rustningar.

(Låt gärna dvärgen få en lång ringbrynja, en hjälm, en sköld och ett närstridsvapen som myndighetspresent av sina föräldrar.)

Gesällen söker förbättra sin hantverksskicklighet och vill upptäcka nya kunskaper som rör detta. Han försöker också vinna rikedom, som kan komma till god nytta när han en gång – förhoppningsvis – ska få chansen att bli mästare. Att starta en egen verkstad kräver stora investeringar och en nybliven mästare är vanligen skuldsatt över öronen.



# Pysslıng

Innan man går in på en närmare beskrivning av pysslingarna behöver sägas att de tillhör älvfolken och är ganska nära besläktade med både älvor och tomtar.

En pyssling ser ut som en mycket liten människa, upp till 50 centimeter hög. Han tillbringar nästan hela sin tid ute i solen och är därför kraftigt solbränd. Han bär nästan ständigt ett leende på läpparna och är förmodligen lycklig för det mesta. Pysslingen är vanligtvis klädd i gröna och bruna plagg och bär vackra och välgjorda skor (mer om detta nedan).

Pysslingarna lever i ängsmarker, helst i undanskymda dalar. Man kan faktiskt stå och se ut över en äng utan att upptäcka att det finns pysslingar i det höga, vajande gräset.

Pysslingar är både små och svaga, men i gengäld är de extremt smidiga och kvicka och kan för det mesta utmanövrera större motståndare. De slåss dock ogärna, utan föredrar att slinka in bland snåren och försvinna. Många är obeväpnade och det är sällan de har tyngre vapen än dolk eller kortbåge. De bär högst läderrustning och liten sköld.

Däremot är de alltid beväpnade med nyspulver eller klipulver, tillverkade av olika sorters ängsörter. En lyckad nyspulverattack (träff i huvudet) får offret att börja nysa i påföljande SR. Detta håller på i 1T4+1 SR och den nysande kan då inte utföra några andra handlingar. Om pysslingen lyckas få in en klipulverattack, tvingas motståndaren att stanna upp och klia sig frenetiskt i 2T4+1 SR. Klipulverattacken är svårare att genomföra; på något sätt måste ämnet hamna innanför offrets kläder.

## Pysslingarnas skor

Pysslingarna är mycket skickliga läderhantverkare och i synnerhet skomakare. Skorna kan ha övernaturliga egenskaper på grund av de mystiska örter som används vid läderframställningen.

Pysslingskor slits aldrig ut. Vidare ger de användaren +5 på CL för Smyga. Varje par skor kan innehålla en magisk egenskap.

### Andefångslare

Om bäraren får syn på en ande kan han genom att stampa två gånger med ena foten lösgöra en magisk attack mot anden. Det är 70% chans att anden omedelbart absorberas av närmaste levande växt. Där förblir den fångslad tills växten dör. Det är 10% chans att anden tvingas fly från platsen och 20% chans att ingenting alls händer. Egenskapen kan användas en gång per dygn.

### Nerlugnare

När man stampar i marken med en av dessa skor är det 75% chans att ett utvalt offer glömmer alla våldsamma tankar under fem SR. Detta brukar vara tillräckligt för att pysslingen ska hinna smita. Egenskapen kan användas tre gånger per dygn.

### Formändrare

Bäraren av dessa skor kan ändra sitt utseende fullständigt genom att stampa två gånger i marken. Han kan se ut som vilket däggdjur som helst. Inga grundegenskaper eller färdigheter ändras vid omvandlingen. Djurformen bibehålls i sex minuter. Brukaren kan när som helst avbryta effekten och återgå till normal form. CL för omvandlingen är 95%. Egenskapen kan användas två gånger per dygn.

### Sövare

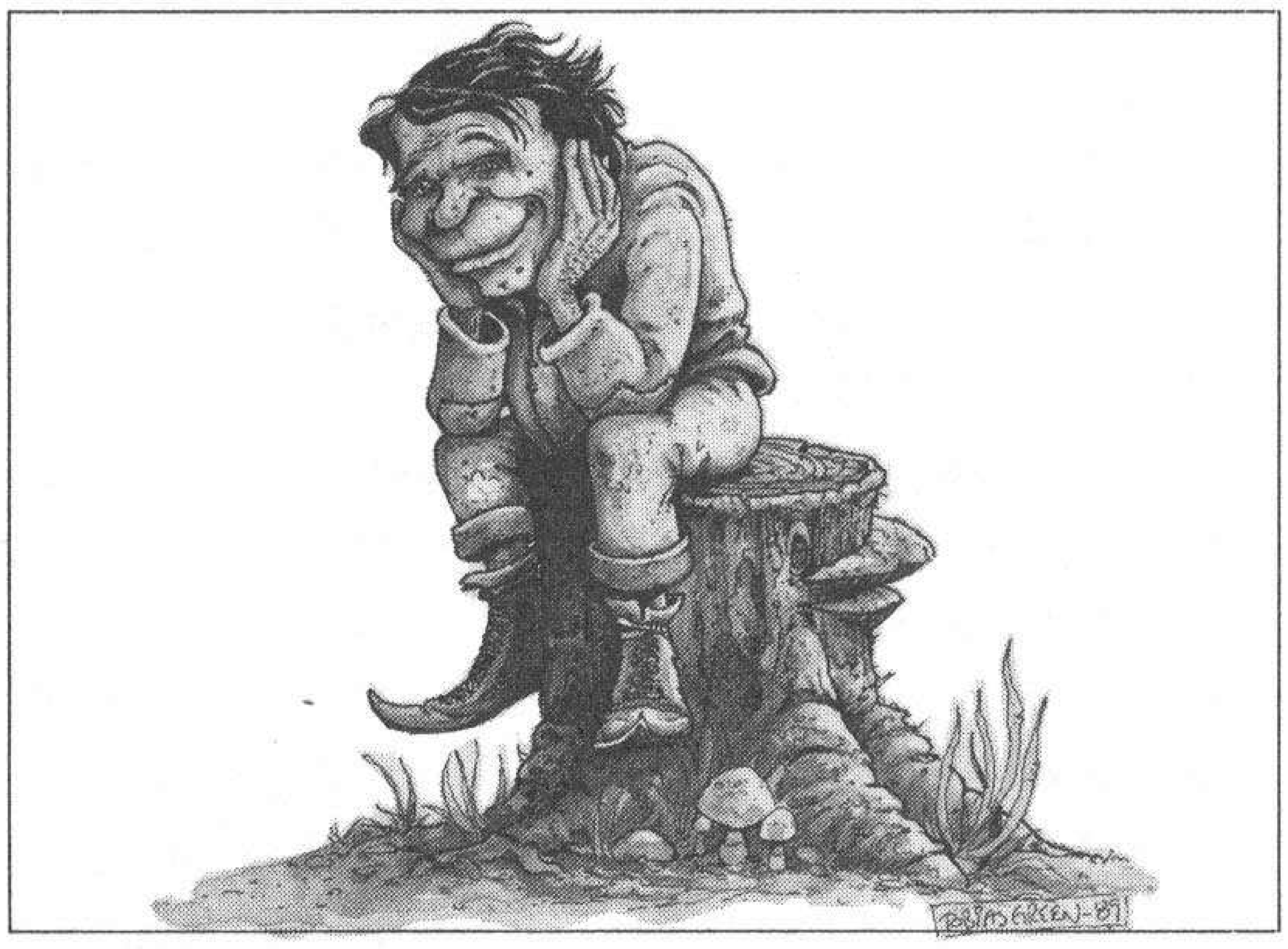
När man stampar med dessa skor kan man med 75% chans söva ett utvalt offer. Effekten är omedelbar. Sömnen varar i fem timmar och under denna tid kan man endast väcka offret med magi.

## Pyssling

**Hemvist:** Ängar och öppna skogar
**Vanlighet:** Sällsynt
**Antal:** Varierar

| Grundegenskaper | | Typvärden | | |
|---|---|---|---|---|
| STY | 1T4 | 3 | SB | 0 |
| STO | 1T2 | 2 | KP | 6 |
| FYS | 3T6–2 | 9 | | |
| SMI | 3T8+1 | 15 | | |
| INT | 3T6 | 11 | | |
| PSY | 3T6 | 11 | | |
| KAR | 3T8 | 14 | | |

**Naturligt skydd**: 0
**Förflyttning**: L14
**Färdigheter**: Jägarfärdigheter



# SHARG

SHARGERNA är ett nomadiserande folkslag som lever på de stora vidderna i norra Ereb. De är en tålig ras och uthärdar låga temperaturer utan att frysa, men de går ändå klädda i pälsverk och läder. Deras ansikten är grovhuggna med kraftiga, runda näsor. Männens hårväxt är sparsam och de får normalt bara hår på bakhuvudet, men i gengäld är skäggväxten kraftig och vanligtvis växer skägget ända upp under ögonen. Kvinnorna har endast tunt hår på huvudet.

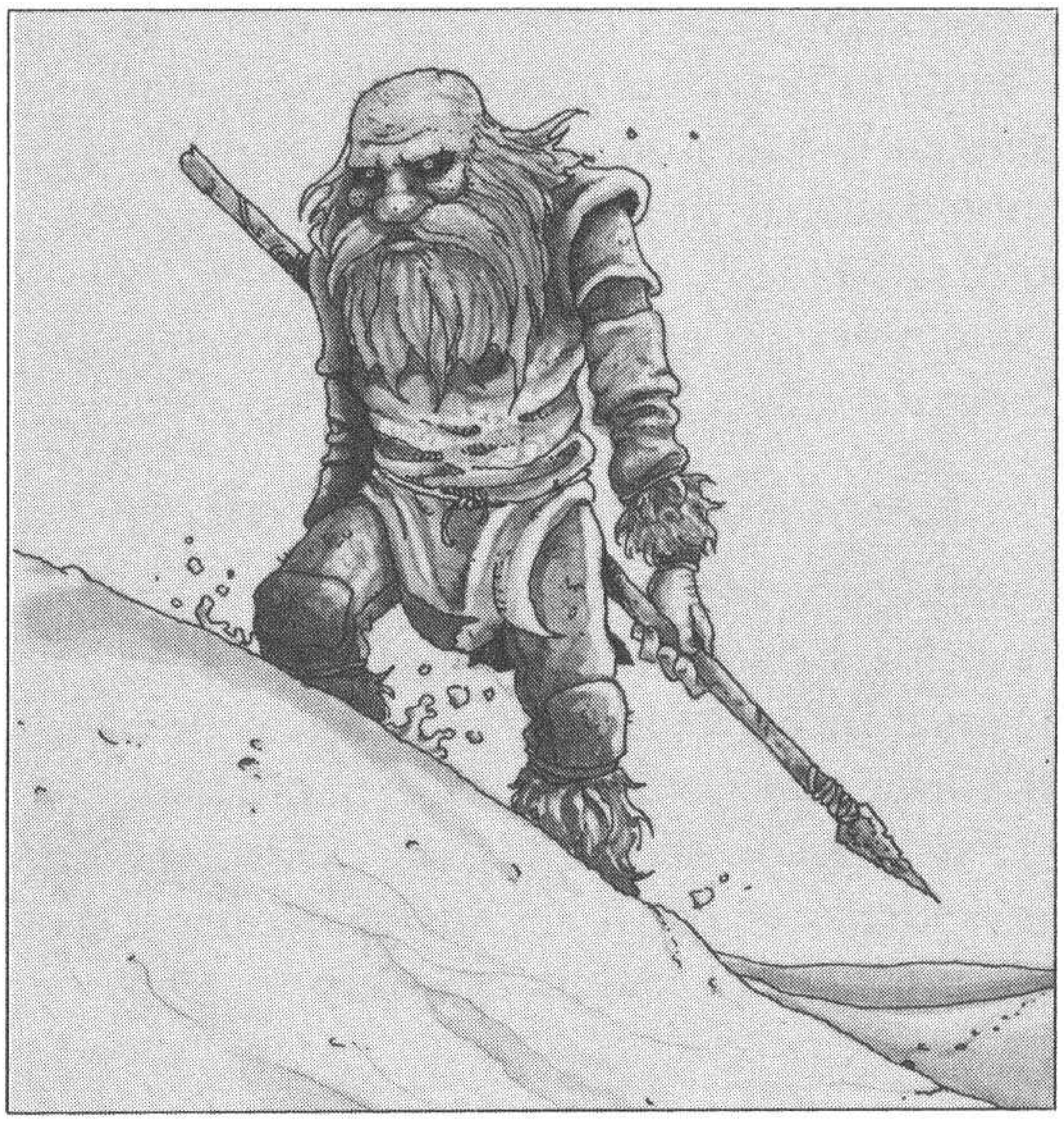
Shargerna livnär sig på jakt, fiske och boskapsskötsel. De har mycket god syn och ett visst mörkerseende, dock inte på långa vägar lika bra som alver eller dvärgar. De har lärt sig att utnyttja slättens alla växter och djur till sin fördel och är mycket väl anpassade till sin livsmiljö.

Shargerna är utmärkta krigare och det händer titt som tätt att stammar råkar i luven på varandra när det gäller gränsdragningar och vattenrättigheter och då visas ingen nåd. Vapnen är huvudsakligen spjut och sammansatt båge. Många ryttare slåss med lans. Rustningarna är mest nitläder och medelstor sköld. Shargerna kan inte själva framställa metaller, utan byter till sig från bofasta. Många fattiga krigare har inte råd att ha metallspetsar på sina vapen, utan har i stället spetsar av sten.

**Hemvist**: Slätter och frusna ödemarker
**Vanlighet:** Sällsynt
**Antal**: Varierar

| Grundegenskaper | | Typvärden | | |
|---|---|---|---|---|
| STY | 3T6+3 | 14 | SB | 0 |
| STO | 3T6 | 11 | KP | 13 |
| FYS | 4T6 | 14 | | |
| SMI | 3T6 | 11 | | |
| INT | 3T6 | 11 | | |
| PSY | 3T6 | 11 | | |
| KAR | 3T6 | 11 | | |

**Naturligt skydd**: 0
**Förflyttning**: L10
**Färdigheter**: Lämpliga yrken är jägare, nomad, stråtrövare eller krigare.



# SILVERALVER



DESSA VARELSER skapades av Tevatenu som lufthavets väktare. De tjänar henne på många sätt och vakar över lufthavets alla livsformer. Det är deras plikt att värna naturen mot rovdrift och övergrepp från andra varelser. I lufthavet är detta kanske lättare än i andra miljöer, eftersom det finns så få intelligenta varelser där.

## Utseende

En typisk silveralv är ca 150 cm lång, med ljus hy, silverblont hår och ljusblå ögon. Det är denna ljushyllthet som har skänkt dem deras namn. Det mest iögonenfallande är dock de stora befjädrade vingarna som sitter på ryggen. Fullt utfällda har de en spännvidd på ca fem meter. Fjädrarna varierar i färg från klarblått till vitt och fjädermönstret är lika unikt för individen som dennes fingeravtryck.

## Sinnelag

Silveralverna är ett mycket härdigt folkslag, väl vant vid att tåla alla de påfrestningar som ett liv i lufthavet medför. De kan klara sig på hälften av en normal vattenranson tack vare en effektiv ämnesomsättning. De är också härdiga mot köld, värme, solstrålning och hård vind.

Detta återspeglas i individernas sinnelag. En silveralv är mycket självsäker och tror sig klara av de utmaningar han ställs inför. Han är van vid att klara sig själv och att ha en god förmåga att överleva i de situationer som kan uppstå i naturen. När man möter en silveralv får man ofta känslan av att det rör sig om en fåordig person med gott självförtroende.

Silveralven har också en del svaga sidor. Han lider av svår cellskräck när det gäller underjorden. Han kan mycket väl gå in i byggnader som befinner sig ovanpå marken, men drabbas av svår skräck om han måste nedstiga i underjorden, ett element som är honom fullständigt främmande. Han tycker också illa om att vistas i utrymmen som inte tar hänsyn till de stora vingarna.

Vidare är silveralven van vid att leva tillsammans med stamfränder och han vet därför inte särskilt mycket om andra folkslag. Detta är dock ett vanligt problem bland alla älvfolk, vilka har svårt att förstå sig på de dödliga. Odödligt liv ger ett mycket annorlunda perspektiv på tillvaron.

## Livsstil

Silveralver är nomader och lever i stammar om 30-50 individer som strövar genom lufthavet och livnär sig som jägare och samlare. Deras främsta byte är fåglar som de i regel jagar i nätplantornas frodiga lövverk.

Stammen leds av en hövding som utses under demokratiska former. Varje stammedlem lär sig de flesta färdigheter som är nödvändiga för överlevnaden. Det finns inga utpräglade specialister, eftersom stammen aldrig får bli alltför beroende av en enstaka individ.

Det enda undantaget från denna regel är magi. I varje stam finns alltid minst en animistmagiker som behärskar VÄDERFÖRUTSÄGELSE, VINDKONTROLL och VÄDERKONTROLL. Med hjälp av dessa besvärjelser kan magikerna skapa de vindar och det väder som krävs för stammens överlevnad.

Alla stammar är självständiga men erkänner Caranor som sitt centrum. De alver som lever på Caranor är ett slags inofficiella ledare för alla silveralver. Till exempel samlas de flesta av silveralvernas härar på Caranor där de förebereder sig.

### Molnboningar

En normal, olastad silveralv kan flyga i ca 22 minuter och hinner under denna tidsrymd tillryggalägga en sträcka på ca 12 km. Detta är inte mycket jämför med vad till exempel fåglar klarar av. För att delvis kompensera denna brist gav Tevatenu två gåvor till silveralverna. Den ena var pegasen, ett trofast husdjur som används både som rid- och lastdjur.

Den andra gåvan var molnhärdningen. En

silveralv kan automatiskt få allt molnmaterial inom 30 meter att bli hårt som trä genom att spendera en poäng PSY. Genom att spendera ytterligare PSY kan alven sedan gröpa ur och forma molnet på önskat sätt. Det kostar en poäng per tusen kubikmeter. I båda fallen återvinns PSY-poängen på normalt sätt. Även pegaserna har fått denna särskilda gåva.

Molnet förblir sedan hårt i en vecka och under denna tid kan inte de härdade delarna avdunsta. De driver med rådande vindar och därför är det så viktigt för silveralverna att behärska besvärjelser för kontroll av vinden.

## Religion

Alla älvfolk dyrkar Moder Jord, kallad Tevatenu på satenu, älvfolkens språk. Tevatenu är källan till allt liv och saknar själv form. Hon är en av Urkrafterna som ger energi och liv åt universum.

Det finns inga praktfulla tempel till Tevatenus ära. Istället dyrkas hon i naturen, på en plats där man kan meditera och samla sina krafter. .

Varje gryning brukar dyrkarna samlas för att hylla sin gudinna med sång, dans och poesi. Tre gånger om året firar man större högtider. Det är vårens ankomst vid lövsprickningen, sommarsolståndet, när naturen är som mest prunkande, och höstdagjämningen, när naturen lägger sig i vila inför vintern. Vid dessa tidpunkter burkar många silveralver bege sig till Caranor för att hylla gudinnan tillsammans med sin folkfränder.

Moder Jord har inget organiserat prästerskap, men hon utväljer enskilda till sina Budbärare och deras uppdrag är att sköta kulten. Budbärarna ska vara föredömen och leva ett liv i enlighet med gudinnans påbud. Dessa Budbärare är klädda helt i grönt, livets färg, och de bär inte föremål av metall. De räknas för det mesta som munkar.

### KULT

Silveralverna brukar dyrka sin gudinna med skön, flerstämmig sång, poesi och dans (både på marken och i luften). Upplevelsen av skönhet och harmoni är en väsentlig del av kulten. Deltagarna ska uppleva samhörighet både med varandra och med gudinnan.

En gudstjänst brukar inledas med allsång följt av en kort predikan som kan hållas av vem som helst av de närvarande. Därefter brukar några ha förberett ett sång- eller dansframträdande. Gudstjänsten avslutas med förnyad allsång.

Skickliga sångare och musikanter värderas högt bland silveralverna, eftersom de har mycket att tillföra stammen. Musikanter brukar använda små instrument, till exempel flöjter, som är lätta att ta med sig när man flyger.

### GUDAGÅVOR

Moder Jord kan skänka sina Budbärare någon av följande krafter. Gudagåvorna drar sina krafter ur naturens energiflöden och de kan inte frammanas i områden som är fullständigt döda, vanhelgade av onda makter eller artificiella.

För att aktivera en gudagåva ska Budbäraren koncentrera sig i en SR och sedan klara ett normalt PSY-slag. Varje försök drar 1T3 PSY som återvinns på normalt sätt.

**Jordens styrka**: Budbäraren drar kraft ur naturen och ökar sin STY med 20 under 1T8+8 SR.

**Sammansmältning**: En orörlig Budbärare kan smälta samman med omgivningen och upptäcks då endast med besvärjelsen VARSEBLIVNING. Effekten varar i 1T4+2 minuter.

**Naturkommunikation**: Budbäraren kan tala med alla slags djur och växter under 1T4+2 minuter.

**Förbanna odöd**: Budbäraren kastar en förbannelse över en odöd så att dennes grundegenskaper, färdigheter och förflyttning halveras. För att förbannelsen ska få effekt måste Budbäraren se den odöde och övervinna dess PSY med sin egen INT. Effekten vara i 1T4+2 dygn. Flera förbannelser på samma odöd har ingen extra effekt

**Uthållighet**: Denna gåva skiljer sig från de övriga genom att den alltid är aktiv. Silveralven får FYSx10 uthållighetspoäng när han flyger.

# Vargryttare



Vargryttarna har alltid levt i Ereb Altors skogar, men deras ringa storlek, förmåga att gömma sig, hastighet, och avlägsna boplatser har gjort att de under flera årtusenden nästan helt undgått upptäckt.

De har ärvt sitt utseende efter de människor som först förvreds till att tjäna detta onda syfte. De har blont hår och ljusa ögon, men deras öron är spetsiga och deras hud är täckt av kraftig, grå päls. De är mycket slanka och smidiga, är ungefär 125 cm långa och väger 35-40 kg.

Vargryttarna föredrar att leva i skogar där de snabbt kan smita undan bland trädens vimmel. De föredrar därför också flack terräng, där deras riddjur kommer bäst till sin rätt. De lever oftast i hålor i marken eller i kullar där de gräver ut sina bostäder, oftast bestående av ett större och några mindre rum. De använder sig i viss utsträckning av möbler och föremål, men deras barbariska natur gör att de vanligtvis använder sina kloförsedda händer som redskap.

Uppfostran till vargryttare är mycket hård; redan som små tränas de i vapnens bruk och i ridning. De vekare individerna blir antingen utstötta eller satta att sköta hushållsgöromål som matlagning och sömnad. Jägarna och krigarna står för gruppens försörjning.

Varje grupp, som består av 15-30 vuxna individer och lika många ungar, styrs av den starkaste som bestämmer hur gruppen skall handla i olika situationer. Han sköter även förbindelserna med andra stammar av vargryttare.

Vargryttarna lever, som namnet antyder, i nära gemenskap med sina vargar. Vargarna är av en speciell ras som i mycket påminner om ulvar; de är större, starkare, uthålligare och intelligentare än vanliga vargar, och de förstår vargryttarnas språk även om de inte talar det själva. Vargarna lever helt självständiga liv, men då de blir kallade av sina ryttare svarar de genast.

Ryttarnas levnadsuppgift är, enligt dem själva, att sköta och skydda sina vargar. De betraktar dem som en gåva från gudarna och offrar villigt sina liv om det kan rädda en varg. Förhållandet är även det motsatta; ofta har vargar setts kasta sig mellan sin ryttare och en fara för att skydda denna.

Varje varg har alltid sin personliga ryttare; den kan inte tänka sig att bära någon annan på sin rygg än den person den en gång valt. Om ryttare eller varg dör tar den överlevande aldrig någon ny varg/ryttare. Detta förhållande gör att många mycket dugliga krigare kan tvingas till ett fredligare liv, till exempel som försvarare av någon bosättning.

Vargryttarna är i huvudsak ett krigiskt och vildsint folk som jagar för sitt uppehälle. Man har ingen frivillig kontakt med andra varelser, utan man föredrar att leva som enstöringar. Det kan dock hända att utstötta individer börjar nya liv i mänskliga samhällen, men dessa har ofta svårt att bli accepterade på grund av sin vildsinta läggning. En vargryttares främsta livsmål är att skydda vargarna, och de är villiga att offra vad som helst för detta.

Främlingar som kommer i kontakt med jagande vargryttare löper stor risk att betraktas som villebråd. Eftersom vargryttarna inte handlar med yttervärlden är varje tillskott i form av vapen, rustningar och övriga föremål välkommet. I tider av svält och sjukdom har det hänt att vargryttare har gett sig av på plundringståg mot mänskliga bosättningar, men detta är en sista utväg, eftersom man fruktar repressalierna.

Vargmän har två dödsfiender; kattmän och skogsalver.




## Vargryttare

**Hemvist:** Glesa skogar runt om i Ereb
**Vanlighet:** Mycket sällsynta
**Antal:** 30-60 st

| Grundegenskaper | | Typvärde | | |
|---|---|---|---|---|
| STY | 2T6+1 | 8 | SB | 0 |
| STO | 2T4+2 | 7 | KP | 9 |
| FYS | 3T6 | 11 | | |
| SMI | 4T6 | 14 | | |
| INT | 3T6 | 11 | | |
| PSY | 3T6 | 11 | | |
| KAR | 3T6 | 11 | | |

| Naturliga vapen | FV | Skada |
|---|---|---|
| 2 Knytnävar | 25% | 1T3 |
| 1 Spark | 25% | 1T3 |

**Färdigheter och förmågor:** Vargryttare är huvudsakligen jägare, men kan även vara animister eller krigare

**Favoritvapen:** Kortsvärd, spjut och kortbåge

## Vargarna

**Hemvist:** Glesa skogar runt om i Ereb; alltid tillsammans med vargryttare

| Grundegenskaper | | Typvärde | | |
|---|---|---|---|---|
| STY | 4T6 | 14 | SB | 0 |
| STO | 2T4+1 | 6 | KP | 12 |
| FYS | 3T6+6 | 17 | | |
| SMI | 3T6+9 | 19 | | |
| INT | 1T6+6 | 9 | | |
| PSY | 3T6 | 11 | | |

| Naturliga vapen | CL | Skada |
|---|---|---|
| 1 Bett | 55% | 1T8 |

**Naturligt skydd:** 2 poäng skinn

**Förflyttning:** L16

**Färdigheter:** Spåra 75%, Upptäcka fara 75%, Simma 50% (B3)

# BÄCKBJÖRN

*(Ursiculus rivalis)*

DENNA GODMODIGA lilla varelse är runt en meter hög när den står på bakbenen. Bäckbjörnen påminner mer om en apa än en björn. Den har kort, gråblå päls och förhållandevis långa, smidiga ramar. På det ludna huvudet sitter breda, spetsiga öron. Bäckbjörnen har mycket god hörsel och är väldigt skygg. Den lever av fisk som den fångar själv i grunda vattendrag. Den är också en god simmare och är skicklig på att klättra.

Bäckbjörnen lever så vitt man vet vilt enbart i lummiga lövskogar. Den är populär som husdjur, och den brukar trivas i fångenskap när den väl är tämjd, vilket inte är lätt men värt besväret.

## Bäckbjörn

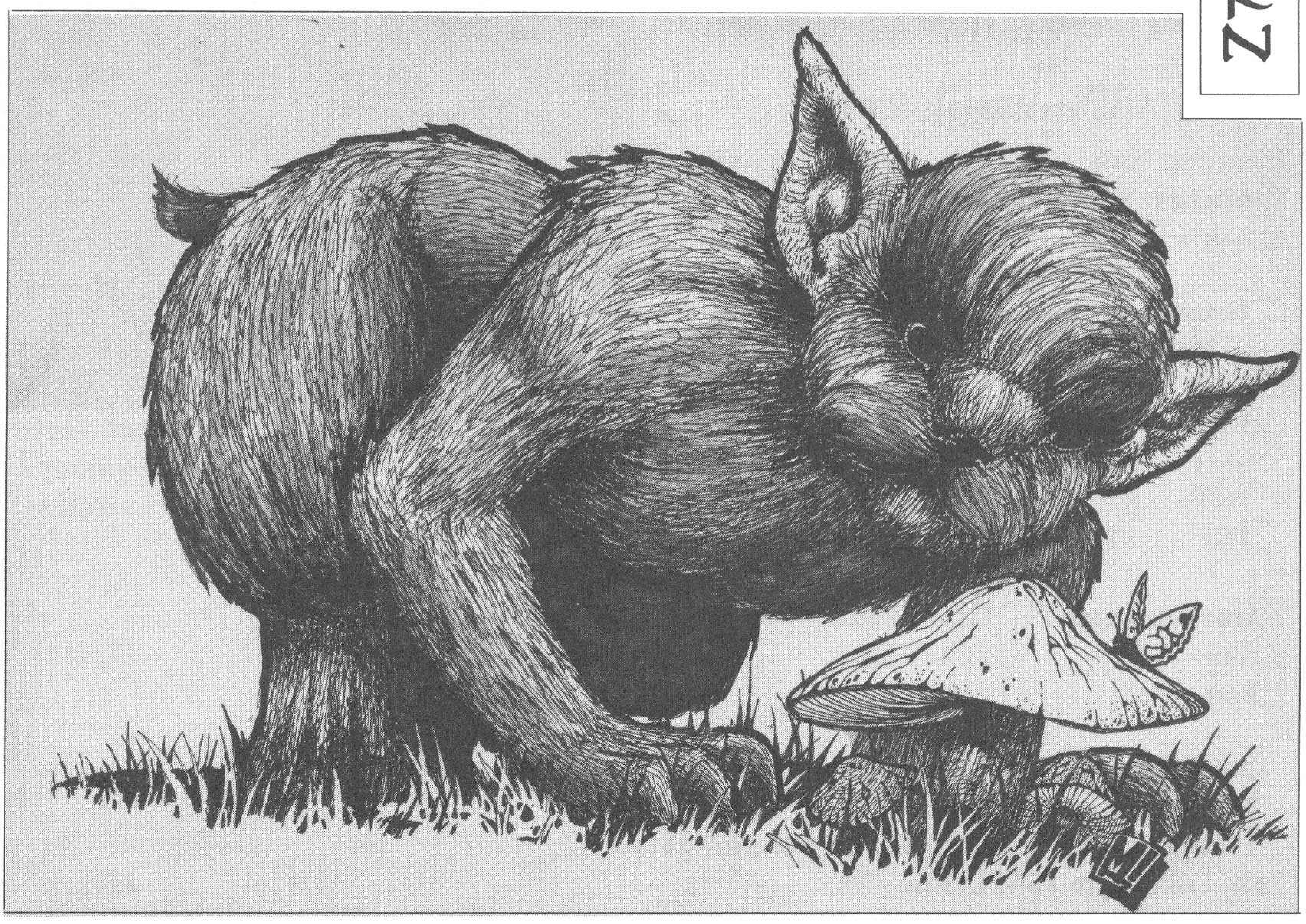
**Hemvist:** Skogar
**Vanlighet:** Sällsynt
**Antal:** 2–12

| Grundegenskaper | | Typvärde | | |
|---|---|---|---|---|
| STY | 1T6 | 4 | SB | — |
| STO | 1T4 | 3 | KP | 5 |
| FYS | 1T6+3 | 7 | | |
| SMI | 3T6+8 | 19 | | |
| INT | 5 | 5 | | |
| PSY | 3T6 | 11 | | |

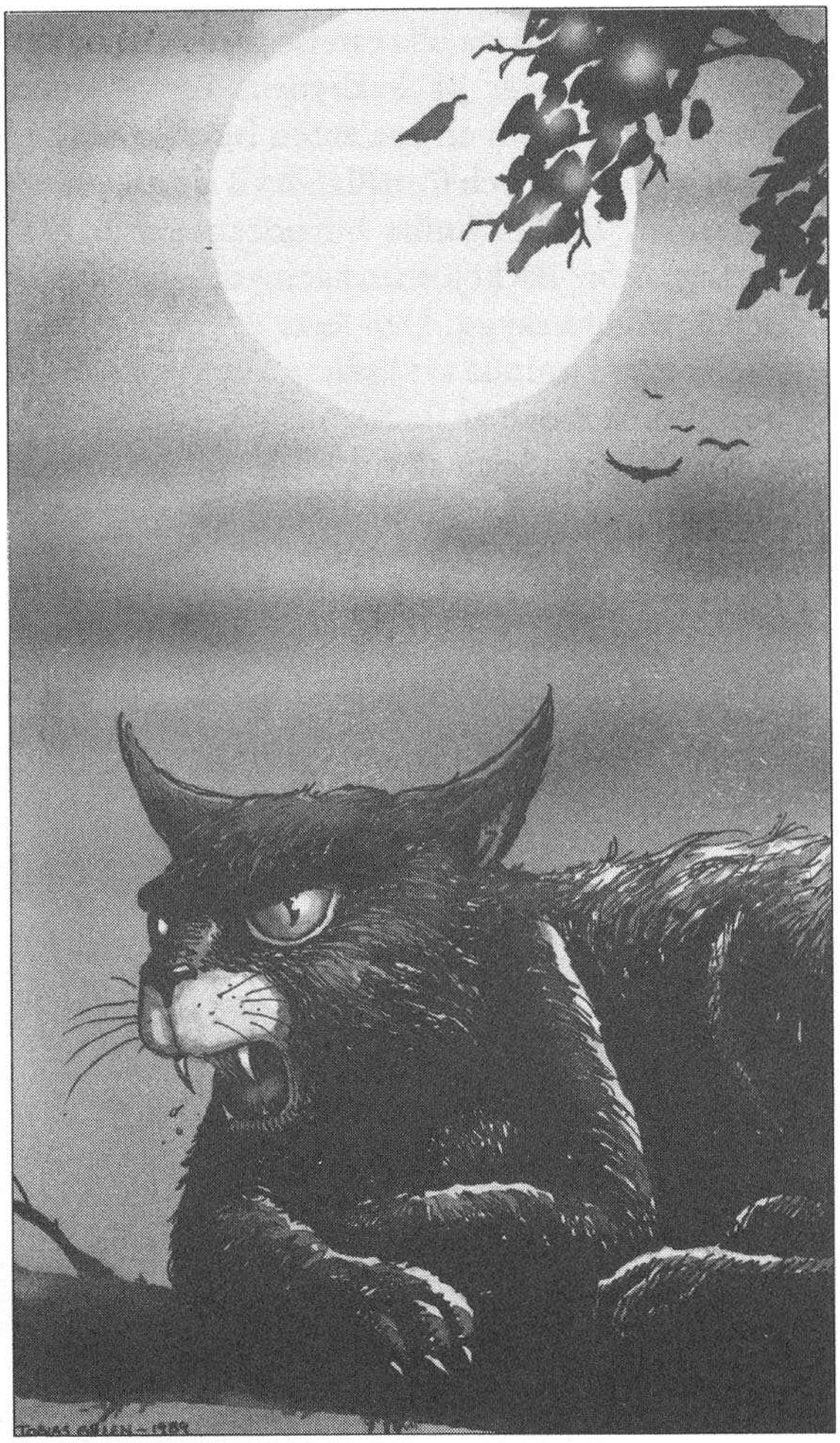
| Naturliga vapen | CL | Skada |
|---|---|---|
| 1 Bett | 50% | 1T4 |

**Förflyttning:** L8

**Färdigheter:** Klättra 50%, Lyssna 95%, Upptäcka fara 55%, Fiska 50%, Simma 75% (B4).



# DEMONKATT



*(Felix dæmonica)*

DET GÅR RYKTEN om fasansfulla kattdjur som dödar alla inkräktare i sina revir. Förr var devanliga vildkatter, men sedan den tredje konfluxen, då en meteor slog ner i den skog där de bodde, började de muteras och spridas över Ereb. De växte och blev större, pälsen tätnade och tänderna blev skarpare. Demonkatterna är listiga och onda, ca 250 cm långa och 100 cm höga. Deras tänder är många och skarpa, och tassarna är försedda med sex knivliknande klor. Pälsen är kolsvart och glansfri. Ögonen är mjölkvita och har inga pupiller. Varelserna är endast aktiva nattetid då de smyger runt i skogen för att dräpa alla varelser som kommer i deras väg. De har mycket välutvecklade sinnen och kan känna lukten av ett byte på flera hundra meters avstånd. Dagtid sover de i sina grottor i skogens djup. Turligt nog lämnar de ytterst sällan sina revir.

## Demonkatt

**Hemvist:** Skog
**Vanlighet:** Sällsynt
**Antal:** 1–2

| Grundegenskaper | | Typvärde | | |
|---|---|---|---|---|
| STY | 4T6+12 | 26 | SB | 1T10 |
| STO | 3T6+16 | 27 | KP | 21 |
| FYS | 4T6 | 14 | | |
| SMI | 2T6+9 | 16 | | |
| INT | 5 | 5 | | |
| PSY | 3T6 | 11 | | |

| Naturliga vapen | CL | Skada |
|---|---|---|
| 2 Klor | 70% | 1T8 |
| 1 Bett | 70% | 1T10 |

**Naturligt skydd:** 3 poängs skinn
**Förflyttning:** L16
**Färdigheter:** Hoppa 75%, Klättra 50%, Smyga 75%, Lukta byte 75%, Lyssna 75%.

# Elefantfågel

*(Avis loxodonta)*

ELEFANTFÅGELN är den största fågel som någonsin har levt. Den blir över 3,5 m hög och kan väga mer än 600 kg. Till utseende och levnadssätt liknar den strutsen. Äggen är ganska stora med en vikt på över två kg, och kan med fördel ätas. Djuren är lugna och godmodiga och flera kulturer har funnit att de kan tämjas som riddjur.

Elefantfåglarnas syn är utomordentlig och de kan försvara sig och äggen med välriktade sparkar och hugg med näbben. Få rovdjur kan ge sig på ett vuxet djur, men ägg och ungar är lätta byten. De intelligenta humanoida jägarna är fågelns farligaste fiender och de har utrotat djuret på de flesta platser. Cereval är ett av de få områden där djuret lever vidare, men de finns i mindre flockar runt om på hela Ereb, främst i öppen terräng där det inte bor alltför mycket människor.

Elefantfågeln kan stridstränas varvid den styrs av ryttaren. Samtidigt som ryttaren anfaller kan han styra fågeln att hugga eller sparka mot samma eller ett annat mål. Förmågan i detta kan tränas på normalt sätt. En stridstränad fågel är mycket dyr, ca 150 gm.

Elefantfåglarna har en stor nackdel — de är mycket känsliga för flygande föremål. De kan se till exempel en drake på långt håll och gömmer sig då snabbt i terrängen. Deras förmåga att smälta in i denna är enastående, FV 17–19. Fåglarna jagas därför ofta med stora bumeranger som liknar en drakes tunga flykt på långt håll. Dessa kastas över en flock med tilltänkta byten. Djuren går i skydd om de luras och kan lätt dödas av jägare.

## Elefantfågel

**Hemvist:** Slätter och kuperad terräng. Numera även domesticerad
**Vanlighet:** Numera sällsynt vild
**Antal:** 4–10

| Grundegenskap | | Typvärde | | |
|---|---|---|---|---|
| STY | 3T6+20 | 31 | SB | 2T6 |
| STO | 4T6+16 | 30 | KP | 23 |
| FYS | 2T6+9 | 16 | | |
| INT | 5 | 5 | | |
| SMI | 2T6+3 | 10 | | |
| PSY | 3T6 | 11 | | |

| Naturliga vapen | GC | Skada |
|---|---|---|
| Näbb | 55% | 1T6 |
| Spark | 60% | 1T6 |

**Naturligt skydd:** 3 poäng fjädrar
**Förflyttning:** L26
**Färdigheter och förmågor:** Gömma sig 95%, Upptäcka fara 90%

# GHERTÛM

EN GHERTÛM är ingen 'varelse' i vanlig bemärkelse, utan en svärm av miljontals små silvergrå flygande insekter. Insekterna håller ihop i en mycket tät svärm, vilket gör att de tillsammans ser ut som en enda varelse. Svärmen kan forma sig till att se ut i princip som vad som helst. Vanligtvis tar svärmen form av en drake, basilisk, demon, grip eller något annat skräckinjagande monster för att skrämma bort fiender. När en ghertum är på jakt efter byte kan den istället ta form av en pegas, karkion eller något annat lite mer mildsint djur för att istället locka till sig byten.

Trots att varje insekt är en separat individ, har alla insekterna ett enda sinne. Ursprungligen trodde man att de individuella insekterna hade telepatisk förmåga, men senare förkastade man denna teori och numera är det allmänt vedertaget bland Erebs lärde att en ghertûm styrs av ett enda sinne. De separata insekterna är sålunde perfekt samordnade.

En ghertûm livnär sig på kött av alla de slag. Storleken på bytesdjuren varierar beroende på svärmens storlek, men vanligtvis väljs byten vars STO är ungefär hälften av svärmens (är det flera individer i en grupp räknas deras sammanlagda STO). En ghertûm anfaller aldrig, eller åtminstone mycket sällan, varelser som är större än den själv. Svärmen har två superba anfallsvapen; dels kan den genom sin sammanlagda PSY söva varelser med en sömnbesvärjelse; dels kan den bitas. Om insekterna biter en varelse sprutas gift från hela svärmen in i offret. Giftet är dels förlamande, och dels löser det upp kroppens vävnader så att insektssvärmen kan suga i sig offret. Kvar blir bara en mycket liten del av gallan, som så småningom ombildas till en ny individ i svärmen. Hela denna process kan stoppas med en HELA E15-besvärjelse eller med hjälp av ett motgift, ukkeris, saften från en liten vit blomma som växer vid trädgränsen i höglända trakter.

En annan av ghertûmernas stora fördelar är att de inte kan skadas av vanliga vapen. En lyckad attack med en tänd fackla (används som klubba), 'dödar' dock så många STO av svärmen som attacken gör KP i skada. När svärmens STO når offrets/offrens STO x 2 flyr den.

Ghertûmer återfinns för det mesta i klippig terräng, i grottor och klippskrevor. De anfaller vanligtvis nattetid, då dess rätta natur endast kan röjas genom ett svagt surrande från svärmen.

Man har ingen uppfattning om hur många det kan finnas, men det är ganska ovanligt att de anfaller människor, eftersom dessa kan försvara sig och i regel uppträder i grupp.

## Ghertûm

**Hemvist:** Berg och högland, grottor, ruiner
**Vanlighet:** Sällsynt
**Antal:** 1

| Grundegenskap | | Typvärde | | |
|---|---|---|---|---|
| STO | 4T20+10 | 54 | SB | — |
| SMI | 3T6 | 11 | KP | speciell |
| INT | 2T6 | 7 | | |
| PSY | STO/2 | 27 | | |

| Naturliga vapen | CL | Skada |
|---|---|---|
| 1 Bett | 25% | gift (se ovan) |
| Sömnbesvärjelse | 40% | söver offret |

**Naturligt skydd:** Se ovan
**Förflyttning:** F25

# DEN GULUDURSKA STYGGELSEN

FÖR EN TID SEDAN ställde magikern Eoran Guludur till med stor kalabalik i Tricilves magikerakademi då han av misstag råkade framkalla en varelse från ett annat universum. Varelsen visade sig leva av magi och gick genast lös på akademins artefakter. De stackars magikerna såg hjälplösa på då deras skatter gick förlorade i varelsens gap. De försökte allt, men alla besvärjelser verkade vara helt verkningslösa. Efter en stund tycktes varelsen vara 'mätt' och försvann ut från akademin. Eoran Guludur smet under kalabaliken iväg till någon avlägsen dimension och kommer nog inte att visa sig på ett bra tag igen. Magikerna har utfäst en belöning på 1000 gm till den som kan fånga eller döda varelsen.

Varelsen är formad som en lång vit orm med fyra korta ben och en spetsig nos. Den har förmågan att 'springa' på luften, vilket är dess vanligaste sätt att förflytta sig. Den rör sig snabbt i slingrande former, och var gång den tar ett steg i luften slår en liten blå gnista ut där den sätter sin tass. Dess enda läte är ett slags fnissande som stegras till ett gapskratt då den får tag på ett magiskt föremål.

Med sin snabelliknande nos försöker varelsen vidröra föremål för att suga i sig dess magiska energi. Om den lyckas förlorar föremålet 1T4 effektgrader av de besvärjelser som det innehåller. Varelsen tycker allra bäst om LADDNING följt av NEXUS och PERMANENS. Därefter 'äter' den andra besvärjelser och sist av allt glufsar den i sig sigillet. För varje effektgrad den suger i sig ökar dess PSY med en poäng.

Varelsen har dessutom förmågan att på astralplanet se vilka föremål som är magiska. Slå ett slag för varje föremål spelarna bär på sig för att se om det upptäcks.

Den guludurska styggelsen, som varelsen kom att kallas, är otroligt snabb och har fullständig kontroll över hela den långa kroppen. Den attackerar alltid från luften, varifrån den försöker vidröra saker med nosspetsen. Pareras nosen drar styggelsen tillbaka den utan att vidröra skölden eller vapnet. På grund av dess flygskicklighet minskas CL för stick- och avståndsvapen med 75%, och CL för övriga attacker minskas med 50%. Även chansen att parera halveras.

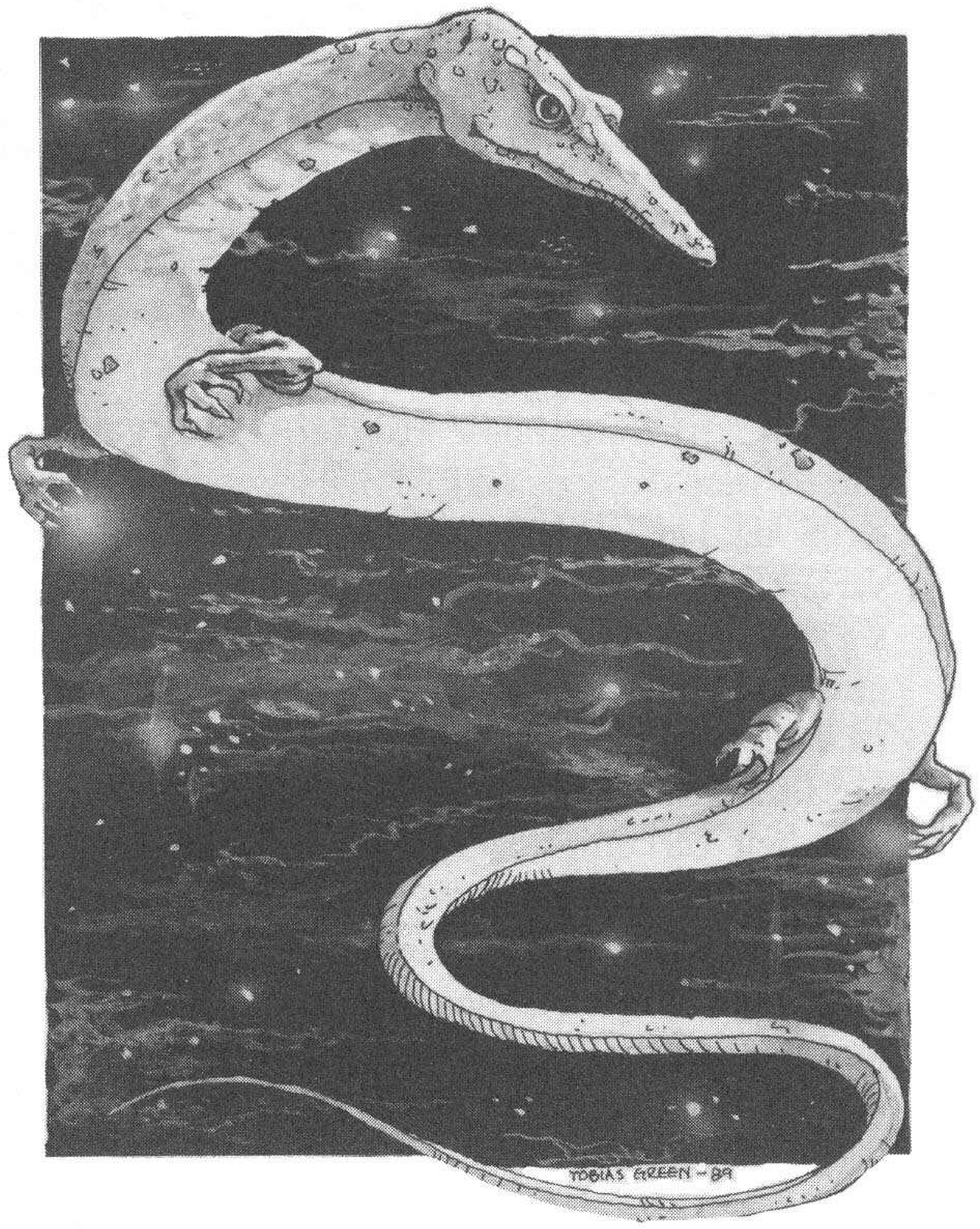
Skulle någon försöka använda magi i närheten av varelsen suger den i sig all magisk energi ur luften och skrattar lyckligt. Dess PSY ökar med ett för varje effektgrad på de lagda besvärjelserna. Besvärjelsen har ingen annan effekt.

Träffas varelsen av ett magiskt vapen suger den automatiskt energin ur detta under våldsamma skrattsalvor.

Varelsen kan regenerera sig själv till en kostnad av 2 PSY-poäng per regenererat KP. Den kan inte anfalla eller suga magi under denna tid, varför den ofta flyger upp i luften en bit för att få vara i fred.

När styggelsen har ätit sig mätt (dvs när rollpersonerna har förlorat tillräckligt mycket magi), ger den sig av på nya äventyr.

## Den GULUDURska styggelsen




**Hemvist:** Var som helst
**Vanlighet:** Unik (än så länge!)
**Antal:** 1

| | | | |
|---|---|---|---|
| STY | 23 | SB | — |
| STO | 25 | KP | 24+PSY |
| FYS | 22 | | |
| SMI | 26 | | |
| INT | 5 | | |
| PSY | 36 | | |

**Förflyttning:** L3, F26
**Naturligt vapen:** Magisug 70%, Skada 1T4 MP (se ovan)
**Naturligt skydd:** Flygskicklighet (se ovan), regenerering max 6 KP/SR
**Färdighet:** Upptäcka magi 85%

# KLIPPÖDLA

*(Petrosaurus)*

KLIPPÖDLAN är en stor ödla med en fettsamling i svansen. Den ligger i bakhåll vid vattenhål och fångar oförsiktiga bytesdjur med sina kraftiga käkar. Hotas en klippödla av större djur gräver den ner sig under en stor sten, eller om detta inte går rullar den ihop sig till en boll. På bakbenen finns en tagg med ett kraftigt gift som förlamar den träffade kroppsdelen. Berörs djuret sparkar det blixtsnabbt till med stor precision mot den oförsiktige beröraren. Svansen anses som en delikatess.

## Klippödla

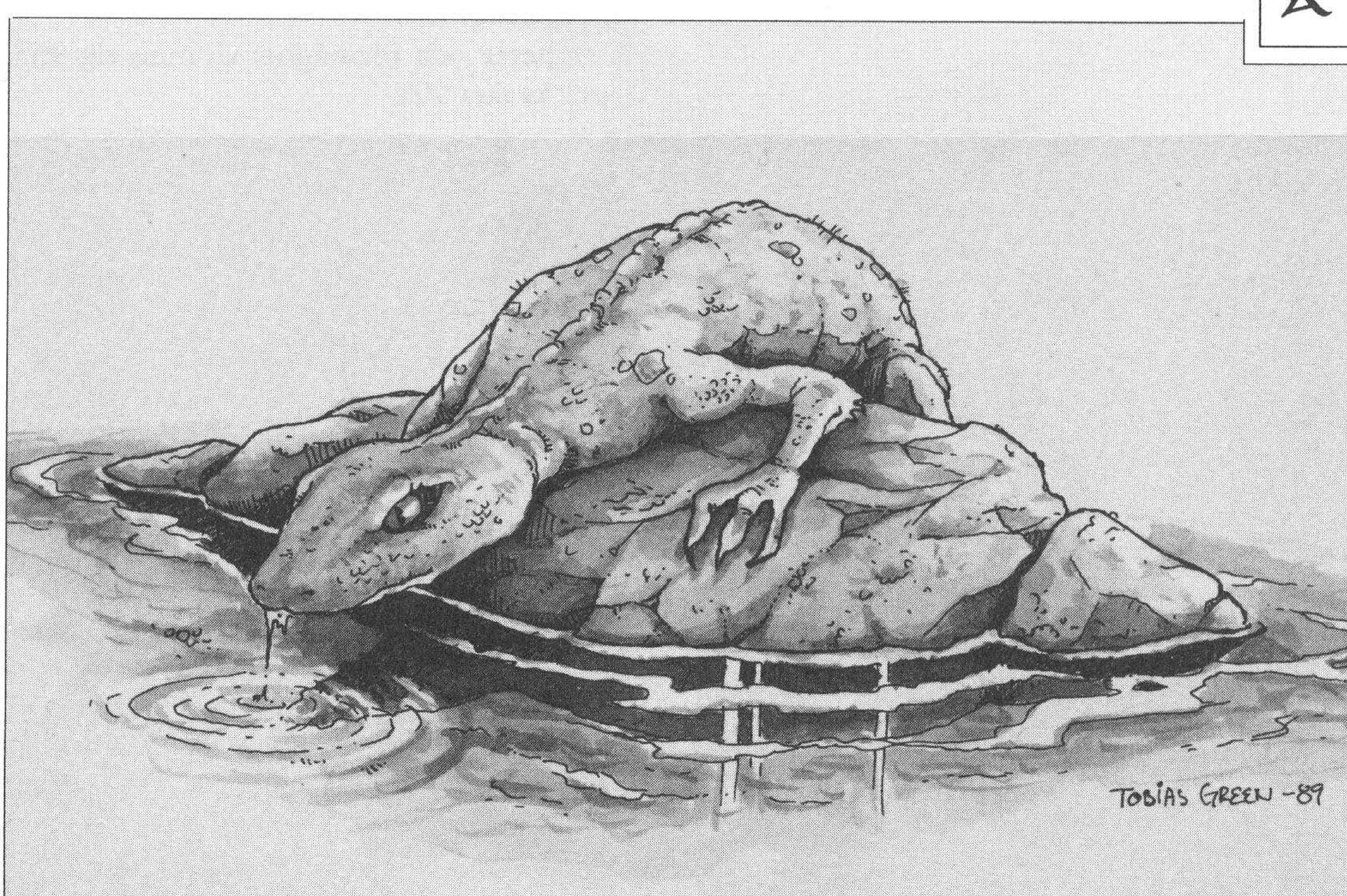
**Hemvist:** Berg och högland
**Vanlighet:** Ovanlig
**Antal:** 1–2

| Grundegenskap | | Typvärde | | |
|---|---|---|---|---|
| STY | 2T6 | 7 | SB | — |
| STO | 2T6 | 7 | KP | 7 |
| FYS | 2T6 | 7 | | |
| INT | 4 | 4 | | |
| SMI | 2T6 | 7 | | |
| PSY | 1 | 1 | | |

| Naturliga vapen | GC | Skada |
|---|---|---|
| 2 Sparkar | 60% | 1T6 + gift (STY17) |

**Naturligt skydd:** 2 poäng hud
**Förflyttning:** L8
**Färdigheter och förmågor:** Gömma sig 95%, Upptäcka fara 90%

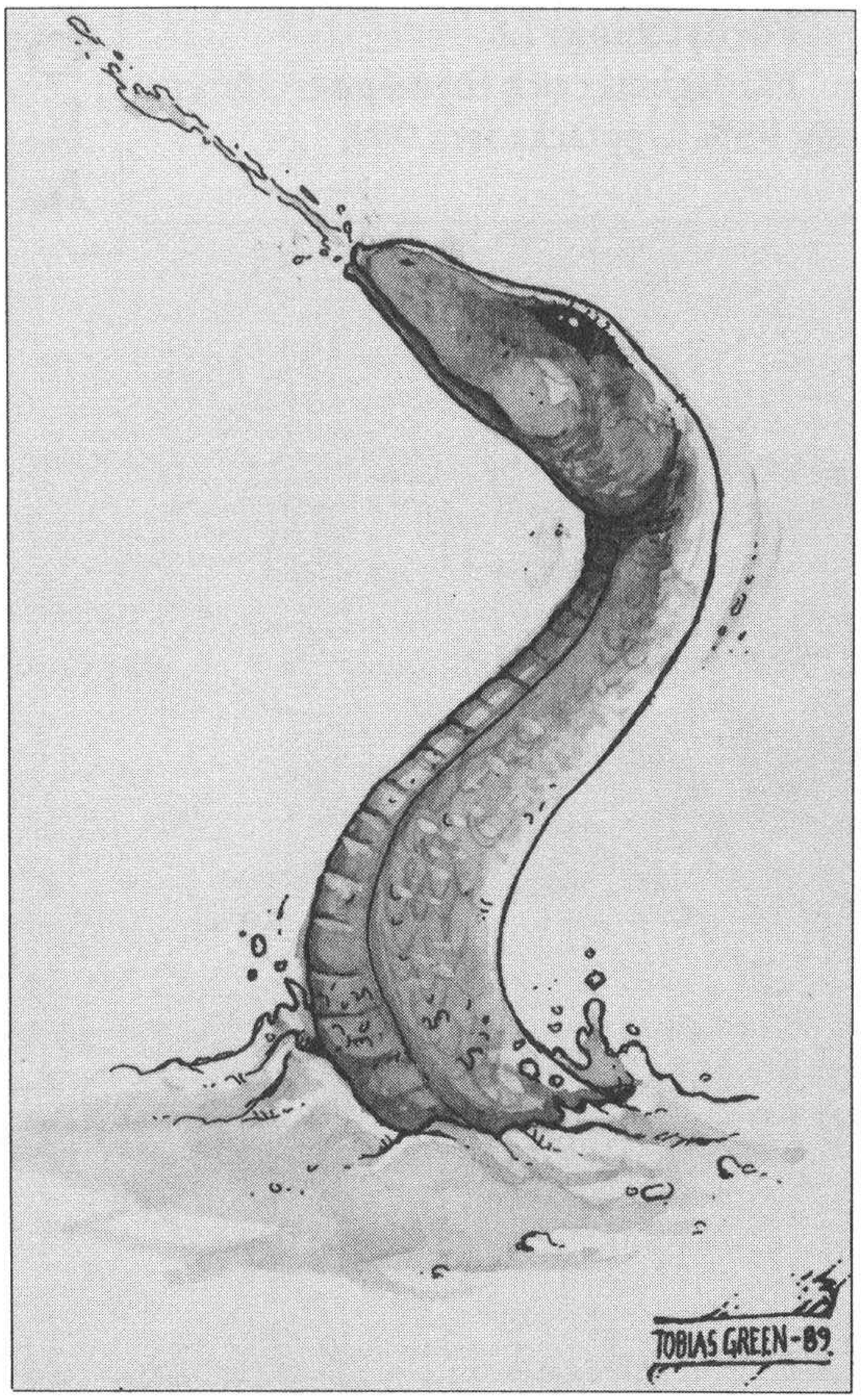




# SANDDEMON

SANDDEMONEN är en spottorm som ligger nergrävd i sanden med bara ögonen ovanför ytan. När ett byte kommer inom fem meters avstånd lyfts huvudet och ormen spottar mot ögonen med hög säkerhet. Träffas ögonen förblindas bytet omedelbart och får kramper efter någon minut. Ormen glider fram och ger bytet dödsstöten med de bakre gifttänderna.

Om en sanddemon känner sig hotad, till exempel om större djur kommer inom en meters avstånd, angriper den med spott och försöker därefter undkomma. Spottet är mycket svårt att undvika om man blir utsatt för angreppet. Många folkslag har ett pulver från askan av vissa växter som strös i det träffade ögat, varefter man sköljer med rikligt med vätska, urin om annat inte finns.




## Sanddemon

**Hemvist:** Slätter och öppen kuperad terräng, berg och högland, öken
**Vanlighet:** Sällsynt
**Antal:** 1

| Grundegenskap | Typvärde | | |
|---|---|---|---|
| STY 2T6 | 7 | SB | — |
| STO 1T6 | 4 | KP | 6 |
| FYS 1T6 | 4 | | |
| INT 4 | 4 | | |
| SMI 3T6+12 | 23 | | |
| PSY 1 | 1 | | |

| Naturliga vapen | GC | Skada |
|---|---|---|
| 1 Bett | 60% | 1T4 + gift (STY 8) |
| 1 Spott | 55% | gift (STY 19) |

**Naturligt skydd:** —
**Förflyttning:** L15
**Färdigheter och förmågor:** Gömma sig 95%, Upptäcka fara 90%

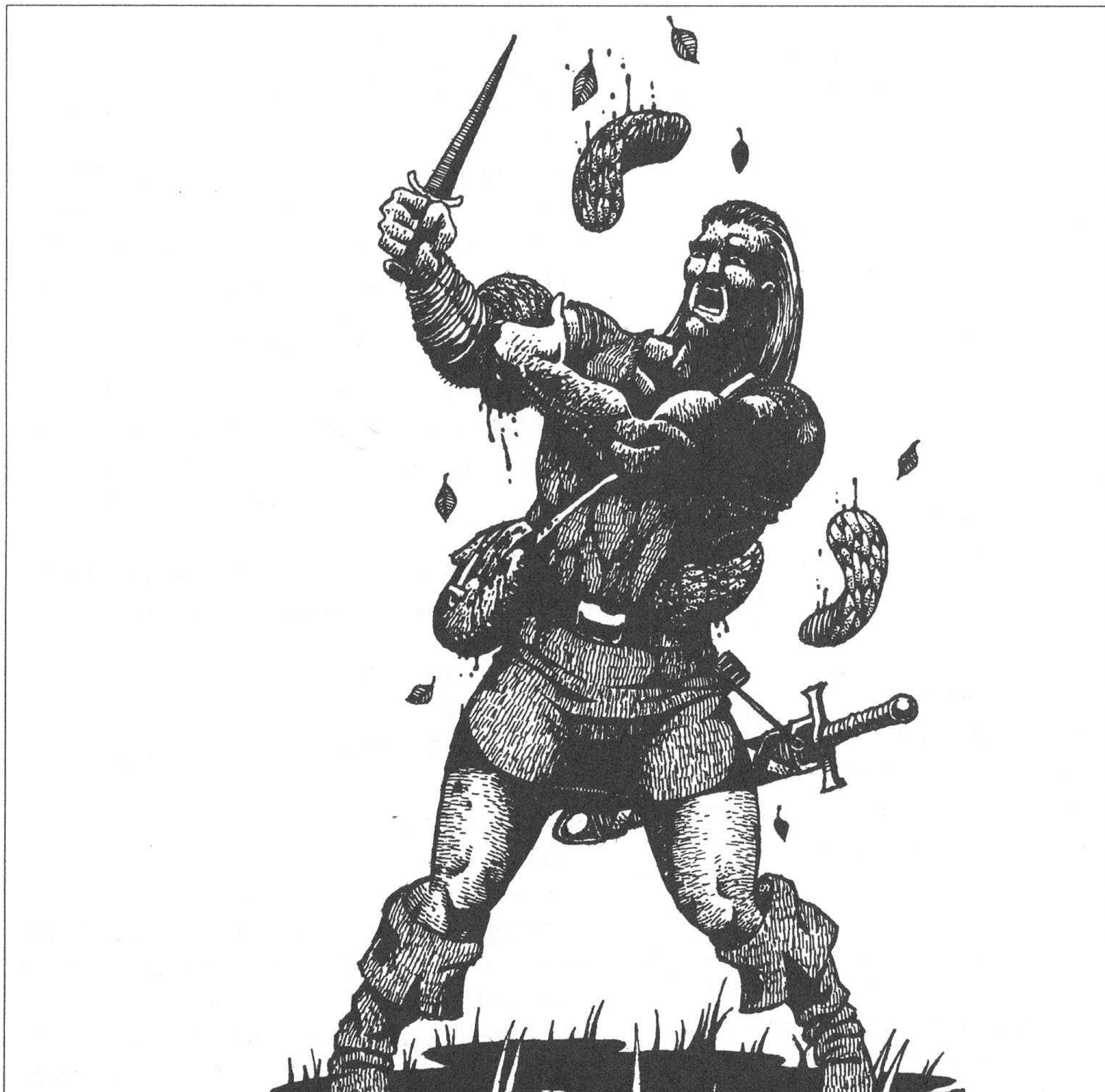
# TRÄDIGEL

*(Hæmodipsa abhorrens)*

TRÄDIGLARNA lever i mörka, fuktiga lövskogar. De är tyvärr rätt vanliga, och utgör den största faran för äventyrare som vågar sig dit. Trädigeln påminner om blodiglar, men blir mycket större, ända upp till en meter långa. De flesta blir dock aldrig större än tre till fyra decimeter. Den har sugmunnar i båda ändarna och har en grågrön färg.

Trädiglar lever av blod från olika däggdjur och, om det bjuds, även färskt människoblod. De anfaller sina offer genom att falla från de täta träden och suga sig fast i sitt offer. En person kan bli anfallen av upp till 1T10 iglar samtidigt, och förlorar en kroppspoäng per stridsrond för varannan igel. Varje SR är det 10% chans för varje igel att den släpper taget. Det går att bränna loss iglarna, men att försöka ta bort dem med våld innebär ytterligare ett förlorat KP.

Grundegenskaperna är oväsentliga.



# INVÅNARE PÅ CARANOR

## Alena

Caranors autark är något så ovanligt som en brunhårig silveralv. Detta är ett extremt sällsynt drag bland detta i övrigt så ljushyllta och blonda folkslag. Hårfärgen gör att man omedelbart känner igen henne när man möter henne. Hon är kortklippt och ovanligt storvuxen för att vara en alvkvinna.

Alena härskar genom sina duglighet. Hon är en ytterst kompetent administratör och är mycket uppskattad av öns invånare.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 14 | FYS | 10 | KAR | 9 |
| STY | 12 | INT | 22 | SB | — |
| SMI | 15 | PSY | 20 | KP | 12 |

**Förflyttning**: L10, F30
**Skydd**: Läder
**Stridsfärdigheter**: Två vapen (kortsvärd + dolk) 15, Slunga 15
**Färdigheter**: Administration/Juridik 19, Geografi 15, Historia 18, Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5, Områdeskännedom 19, Räkning B5, Övertala 18, Överklasstil 12, Köpslå 17, Bluff 17.

## Ledo

Ledo är en av de äldsta alverna som finns i hela Altor. Han säger själv att han inte är född utan skapad, och tillhör den första generationen älvfolksvarelser. Om detta är sant har han levt på Caranor ända sedan ön skapades av Tevatenu för kanske tio tusen år sedan.

I vilket fall som helst är Ledo en tillbakadragen och tystlåten person som föredrar att leva i ensamhet vid Alatan. Han umgås huvudsakligen med sina folkfränder när de besöker helgedomen vid de tre stora högtiderna. Då leder Ledo gudstjänsterna och ser till att allt flyter de i de traditionella mönstren.

Ledo är reslig och smärt, med ett stillsamt beteende. När han talar är det ofta kryptiskt och svårförståeligt för omvärlden.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 14 | FYS | 10 | KAR | 9 |
| STY | 10 | INT | 18 | SB | — |
| SMI | 15 | PSY | 20 | KP | 12 |

**Förflyttning**: L10, F30
**Skydd**: Läder
**Stridsfärdigheter**: Två vapen (kortsvärd + dolk) 15, Slunga 15
**Färdigheter**: Historia 25, Geografi 25, Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5, Områdeskännedom 19, Trädgårdsmästare (hantverk) B5.
**Övrigt**: Ledo har gudagåvan Jordens styrka.

## Eseli

Eseli är en mycket bestämd kvinna och hennes ljusblå ögon har en synnerligen genomborrande blick. Hon är noga med disciplinen bland sina lärjungar och inpräntar omsorgsfullt animismens ideal i dem.

Eseli är slank och har kortklippt, blont hår. Hon föredrar att vara klädd i lediga, gröna plagg.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 10 | FYS | 10 | KAR | 14 |
| STY | 9 | INT | 22 | SB | — |
| SMI | 12 | PSY | 25 | KP | 10 |

**Förflyttning**: L10, F30
**Skydd**: Inget
**Stridsfärdigheter**: Dolk 8
**Färdigheter**: Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5, Jaga 15, Områdeskännedom 19, Träsnide (hantverk) B4, Animism 19.
**Besvärjelser**: VÄDERFÖRUTSÄGELSE S20, VINDKONTROLL S20, REGNSTART S20, REGNSTOPP S20, DIMMA S20, VÄDERKONTROLL S20, TALA MED FÅGLAR S20.

## Lisia

Lisia är en enstöring och älskar sitt eremitiska liv och ogillar sådana som stör av ren nyfikenhet. Däremot är hon alltid intresserad av att utbyta erfarenheter när det gäller droger och annan läkekonst. Hon är dock inte särskilt bra på att behandla sjukdomar, sådana drabbar ju inte älvfolken, utan hennes specialitet är skador som vållats av gift eller våld.

Lisia är kortvuxen och slank och ner för hennes rygg svallar en kaskad av blont hår som når till midjan. Hon är alltid eftertänksam och försiktig till sinnet och talar sällan i onödan.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 6 | FYS | 14 | KAR | 15 |
| STY | 8 | INT | 14 | SB | — |
| SMI | 19 | PSY | 22 | KP | 10 |

**Förflyttning**: L10, F40
**Skydd**: Inget
**Naturliga vapen**: 2 Vingslag (4, 1T3)
**Stridsfärdigheter**: Dolk 8
**Färdigheter**: Botanik 20, Drogkunskap 20, Läkekonst 20, Zoologi 10, Kunskap om magi 15, Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5, Områdeskännedom 19, Överlevnad (allmän) 18, Kamouflage 18.

## Deono

Deono är en pratsam alvman som älskar att ha folk omkring sig. Tyvärr talar han alltför ofta om saker som bara intresserar honom och därför får han färre besök än vad han skulle vilja.

Han är kort och slank och har axellång hår, vanligtvis fäst i en hästsvans. Han bär alltid på något musikinstrument och har för vana att vid långtråkiga tillfällen sätta sig och spela någonting.

Deono samlar på musikintrument. I en särskild del av sitt hus har han inrett ett museum där man kan beskåda märkliga instrument från världens alla hörn. Han är mycket intresserad av att utöka sin samling om någon skulle erbjuda honom ett nytt instrument. Han föredrar att betala genom undervisning snarare än kontant, eftersom han inte äger särskilt mycket pengar.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 7 | FYS | 10 | KAR | 13 |
| STY | 9 | INT | 19 | SB | — |
| SMI | 12 | PSY | 21 | KP | 9 |

**Förflyttning**: L10, F30
**Skydd**: Inget
**Stridsfärdigheter**: Dolk 8
**Färdigheter**: Instrumentbygge (hantverk) B5, Kulturkännedom (allmän) 15, Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5, Tala jori B3, Områdeskännedom 19, Jaga 15, Sjunga och spela de flesta instrument B4-B5, Köpslå 15, Harmonism (se Gigant) 20.
**Besvärjelser**: (se Gigant) OBEMÄRKT S20, FRID S19, SAMMANFOGA S18, MOD S17, VILA S15, SANN FORM S10.

## Acwi

Acwis normala form är som en kortvuxen, muskulös man, normalt iförd endast höftskynke. Han talar korthugget och militäriskt och hans grå ögon är mycket bestämda. Akwi är mycket hängiven sitt yrke och tillbringar mycket tid i sin hydda där han lägger upp träningsplaner för milisen.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 10 | FYS | 16 | KAR | 14 |
| STY | 18 | INT | 14 | SB | — |
| SMI | 15 | PSY | 13 | KP | 13 |

**Förflyttning**: Människa L10, Örn F48, L2
**Skydd**: Inget
**Naturliga vapen i örnform**: 1 Bett (6, 1T6+halv SB), 2 Klor (14, 1T6), 2 Vingslag (14, 1T3).
**Stridsfärdigheter**: Dra vapen 15, Bredsvärd 15, Medelstor sköld 15, Karate 19, Två vapen (kortsvärd + dolk) 15, Slunga 15.
**Färdigheter**: Taktik 20, Områdeskännedom 19, Jaga 15, Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B5
**Utrustning**: Acwi äger en lång ringbrynja, en medelstor sköld och ett bredsvärd, men han bär dem bara när det är absolut nödvändigt.

## Typisk silveralv

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 9 | FYS | 11 | KAR | 13 |
| STY | 10 | INT | 14 | SB | — |
| SMI | 14 | PSY | 11 | KP | 10 |

**Förflyttning**: L10, F30

**Skydd**: Läder eller tyg

**Stridsfärdigheter**: Två vapen (kortsvärd + dolk) 15, Slunga 15

**Färdigheter**: Områdeskännedom 19, Tala satenu B5, Läsa/skriva satenu B4, Jaga 15.

## Didi

Didi är sedan några år tillbaka råttstammens hövding. Han är en ung och impulsiv man som ständigt är uppfylld av drömmar. Livet ombord på Caranor finner han långtråkigt och han fantiserar om att besöka markytan och leta rätt på Sakkinis, den store Ghassis' försvunna svärd.

Undersåtarna är inte särskilt förtjusta i sin hövding, då de anser att han inte ägnar tillräckligt med tid åt att leda sitt folk. Han föredrar att vistas tillsammans med Acwi och fantisera ihop storstilade planer. Men råttmännen har ett system med ärftligt hövdingaskap och ingen vill därför ersätta den rättmätige hövdingen.

Om det kommer personer från andra ställen på besök till Caranor kommer Didi att söka upp dem för att samtala om vad som sker i världen och se om han kan få ihop ytterligare data om Sakkinis.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 3 | FYS | 9 | KAR | 14 |
| STY | 8 | INT | 12 | SB | — |
| SMI | 20 | PSY | 10 | KP | 6 |

**Förflyttning**: L8

**Skydd**: Läder

**Stridsfärdigheter**: Kortsvärd 16, Liten sköld 16, Dolk 12, Slunga 10.

**Färdigheter**: Områdeskännedom 19, Tala satenu B4, Läsa/skriva satenu B3, Tala råttiska B5, Läsa/skriva råttiska B4, Administration/ Juridik 5, Geografi 18, Historia 18, Kulturkännedom (allmän) 8.

## Typisk råttman

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 2 | FYS | 7 | KAR | 10 |
| STY | 5 | INT | 11 | SB | — |
| SMI | 17 | PSY | 11 | KP | 5 |

**Förflyttning**: L8

**Skydd**: Läderrustning

**Stridsfärdigheter**: Kortsvärd 10, Liten sköld 10, Dolk 10, Slunga 10

**Färdigheter**: Områdeskännedom 19, Tala satenu B3, Läsa/skriva satenu B2, Tala råttiska B4, Läsa/skriva råttiska B3

# Varelser

## Pegas

| | | | |
|---|---|---|---|
| STY | 3T6+24 | SMI | 3T6 |
| STO | 4T6+12 | INT | 7 |
| FYS | 2T6+6 | PSY | 1T6+12 |

**Förflyttning**: F30, L26

**Skydd**: 1 poäng skinn

**Naturliga vapen**: 1 Bett (10, 1T4 + ingen SB), 2 Hovar (12, 1T6)

**Färdigheter**: Lyssna 14, Upptäcka fara 16, Hoppa 11

## Hippogriff

| | | | |
|---|---|---|---|
| STY | 3T6+24 | SMI | 3T6+3 |
| STO | 4T6+15 | INT | 5 |
| FYS | 2T6+6 | PSY | 2T6+6 |

**Förflyttning**: F28, L10

**Skydd**: 2 poäng skinn

**Naturliga vapen**: 2 Klor (15, 1T6), 1 Bett (11, 1T6 + halv SB)

# Houd Istimam



Houd Istimam, eller Houd den store, som han själv föredrar att kalla sig, såg dagens ljus år 563 eO i ett gruvsamhälle i Klomelliens berg. Hans far var en framstående präst inom samhället, och Houd lärde sig mycket av honom, bland annat den tidskrävande konsten att lära sig läsa och skriva.

Redan som mycket ung blev Houd fascinerad av trolldom. Han förkastade sin fars stränga version av Den Lysande Vägen, som förbjöd all magi förutom animistmagi, och rymde hemifrån när fadern hotade att sätta honom i klosterskola.

Houd började en lång vandring österut. En vacker dag nådde han staden Jorgund där han träffade en mästertjuv vid namn Gwynton Fjäderfot. Denne lovade att han kunde hjälpa honom att komma in vid stadens magikerakademi om han bara smugglade ut några böcker förbi stadens välbevakade portar. Gwynton var själv så ökänd att han inte skulle kunna undgå att bli igenkänd. Houd klarade av sin del utan problem, men Gwynton hann bli nedstucken av dem som han hade bestulit innan han hann förena sig med Houd.

När Gwynton aldrig dök upp blev Houd rädd och flydde så långt han orkade. Så småningom tog han sig till Landori där han byggde sig en liten koja i skogen och lyckades med hjälp av en bok undgå upptäckt av alvernas vaksamma ögon.

Det visade sig att de flesta av de böcker han fått med sig handlade om nekromanti, och han började studera dem med en sällan skådad frenesi. Då han förstod vad det hela handlade om blev han till en början mycket ångestfylld; han hade egentligen inte lust att lära sig alla de hemska besvärjelser som boken rymde. Efter ett tag kunde han dock känna besvärjelsernas makt, och han lärde sig boken framlänges och baklänges.

Efter flera års studier i skogens ensamhet kände Houd sig fullärd och gav sig ut på nya resor. Han hade fått ett långt skägg, blivit tärd av väder och vind, och gick klädd i trasor. En illa läkt skada på ena foten gjorde att han haltade, och under den långa isoleringen hade han nästan glömt bort sitt gamla språk.

Vart han gick blev han bortföst och utpekad; folk skrattade åt honom och småbarnen drog honom i skägget så att han gjordes till åtlöje. Trots detta ville han inte använda sina hemska besvärjelser. Han visste att han med en gest och ett ord kunde förvandla sina plågoandar till de allra hemskaste monster, men han avstod och bidade sin tid, av två skäl.

Dels var Houd inte helt säker på hur hans besvärjelser skulle verka. I och för sig kunde han dem, men han hade aldrig prövat dem i praktiken. Houd var helt enkelt rädd för att hans formler inte skulle fungera, och att han i så fall skulle ha spenderat alla sina år av studier förgäves.

Den andra orsaken var att Houd på ett ställe läst om en nekromantikerakademi i den fjärran Vidvindens skog i Jorpagna. Akademin, som skulle vara Erebs förnämsta och mäktigaste, tog bara emot noviser som aldrig tidigare använt en magisk besvärjelse. I hopp om att en gång finna denna akademi och bli antagen som elev lät Houd bli att lägga sina besvärjelser.

Houd Istimam vandrar ständigt runt i södra Ereb på jakt efter den sägenomspunna akademin. Han har besökt alla bibliotek och de flesta magikerakademier runt om i Zorakin, Kardien, Berendien och Erebos på jakt efter information. Han har tillbringat mer än tio år i det forna Jorpagnas alla skogar på jakt efter akademin, utan framgång. Ännu har han inte använt någon besvärjelse, fastän han många gånger har hotat att göra det i trängda situationer. De flesta magiker i området känner till galningen men ignorerar honom, ingen tror att han är en verklig magiker.

Houd uppträder som en lätt förvirrad person som ständigt tycks vara på jakt efter något. Han stannar aldrig mer än några dagar i en och samma stad, om han inte hittar något verkligt intressant.

Han älskar sina studier över allt annat och skulle ge sin högra arm för att finna Vidvindsskogens akademi för att kunna lära sig allt. Trots sin ålder är Houd ovanligt skarpsynt, och hans stora öron gör att han har osedvanligt god hörsel. Han ignorerar konsekvent alla förolämpningar och glåpord som slängs efter honom, vilket har fått många att tro att han är döv eller inte förstår språket. Sanningen är att han lägger alla sina plågoandar på minnet, för att en dag kunna hämnas...

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 6 | INT | 18 | KAR | 6 |
| STY | 8 | FYS | 9 | SB | — |
| SMI | 14 | PSY | 18 | KP | 8 |

**Ras:** Människa
**Yrke:** Nekromantiker
**Ålder:** 47 år
**Färdigheter:** Drogkunskap 12, L/S jori B4, Tala jori B2, Nekromanti 18, Dolk 10, Bluff 16, Överlevnad skog 19, Stjäla föremål 17, Gömma sig 17, Upptäcka fara 18, Finna dolda ting 16.
**Besvärjelser:** Alla nekromantibesvärjelser med S18.

# MANNEN PÅ BERGET

EN GÅNG för mycket länge sedan kom en mycket gammal man vandrande i bergen väster om Ransard. Hans ansikte var fårat som efter hundratals år, och i hans ögon syntes lidande — men också oändlig vishet. Hans steg bar uppåt, upp mot den högsta topp som stod att finna. Ej en enda gång vacklade hans steg trots att benen var stela och krumma av ålder. Hans fötter fann en stig där ingen tidigare hade gått. När han hade kommit upp till toppen satte han sig ned. Där sitter han än i denna dag. Han vet allt och svarar på frågor man ställer — om man kan betala priset.

Priset är alltid något som är värdefullt för frågeställaren och står i proportion till frågans dignitet. Det kan vara precis vad som helst. Frågar man honom om sanningen om livet, universum och allting får man betala med allting, det vill säga sin kropp och sin själ.

Han som vet allting får sin näring från jordens energier, som han överför till sig själv genom någon mystisk magi. Han är helt naken och skägglös och sitter på en sten med toppens sista meter som ryggstöd. Det finns de som har anfallit honom, men alla har han besegrat med sin trästav. Hans magiska kraft är stor; det har hänt att frågvisa personer som stört hans sömn har blivit tillbakaskickade till bergets fot med endast en gest.

Enligt legenden är detta en man som för att få svar på alla de frågor som störde honom späkte sig och mediterade i 300 år. Han är en helt vanlig människa som i takt med att han fick svar på frågorna om livet kunde lösa sina egna problem. Det sägs att han skulle ha varit en trädgårdsmästare vid namn Sikanin, men han vägrar svara på frågor om sig själv.

STO 9
*Övriga data är omätbara och ointressanta*

**Ras**: Människa
**Yrke**: Orakel
**Ålder**: ca 3200 år
**Livsmål**: Att existera i evighet; alla andra livsmål är uppfyllda
**Förflyttning:** ointressant
**Färdigheter:** alla
**Besvärjelser**: alla
**Utseende**: Djupt insjunkna svarta ögon, mängder av rynkor i den bleka hyn, skallig så när som på lite hår bakom öronen

# Serek den mörke

SEREK DEN MÖRKE är kanske Erebs mest fruktade legosoldat. Han gjorde sig för första gången ett namn i slaget vid Bedorum år 580 e.O., då han red ikapp den hynsolgiske kämpen Denat Urira när denne försökte fly undan övermakten, och ensam dräpte honom och hans tre följeslagare.

Sedan dess har han kämpat för många saker. Även om han stundom har slagits för motståndssidan i uppror mot tyranner, har han alltid visat en tendens att favorisera den grymmaste sidan. Han är unik i så måtto att han aldrig tar betalt för sina tjänster; om det drar ihop sig till ett större krig eller fälttåg någonstans dyker han bara upp där och erbjuder sina tjänster åt den ena sidan. Hans mest berömda dåd är troligen hans insats i slaget vid Cormwak år 603, då en alerisk infanterigrupp under hans ledning besegrade en ransardisk gripppluton som var tre gånger så stark. Serek själv lär i bärsärkavansinne ha dräpt nitton gripryttare med riddjur under loppet av en timme.

Serek den mörkes ursprung är inte känt av någon i Ereb. Han föddes för över femtio år sedan i östra Sivoaskogarna i norra Samkarna. Hans mor var en skogsalv, men hans far var en rese som tjänade hos den morëlvidynske hövdingen Alam-hamu, och som våldförde sig på hans mor. När Serek föddes tog hon sitt liv i desperation då hon såg vilket monster hon hade frambringat. Han uppfostrades av sina stamfränder bland alverna, som han beundrade (och beundrar) djupt, men resarnas blod flöt alltför tjockt i hans ådror för att han skulle kunna bli särskilt lik en alv. När han vuxit till ung man begav han sig ut i världen med ett enda mål: att hämnas sin moder.

Det är av den anledningen som han, när han med osviklig precision känner på sig var blod skall spillas, beger sig dit för att få hjälpa till och spilla det. Han anser, paradoxalt nog, att alla som slåss och krigar är onda och skall förgöras av vapen. Att detta skulle innefatta honom själv har inte slagit honom, och i praktiken måste han naturligtvis betraktas som ond, trots att han enligt sitt eget förvridna livsmål ser sig själv som god.

Serek den mörke är fruktansvärt ful, och bär av den anledningen alltid en mörk slöja över ansiktet med hål klippta för ögonen. Han föddes som albino, vilket gör att hans ögon tycks lysa olycksbådande röda under ansiktsskynket. Han har ärvt styrka och fysik av sin far, men han är överlägsen en rese i mentalt hänseende tack vare sitt alviska blod. Han har flera unika mentala egenskaper som måste tillskrivas det faktum att han mors släkt härstammar från flera mäktiga forntida alvmagiker. Det är den mycket specialiserade orakelförmågan som gör att han känner på sig åt vilket håll han skall färdas för att få tillfälle till att slåss.

Det skulle aldrig falla honom in att angripa någon oprovocerat (utom i regelrätta fältslag och strider, förstås) och han angriper under inga omständigheter alver. Han betraktar beväpnade och stridande alver som sina vapenbröder i korståget mot resten av världen, och blir mycket besviken varje gång som de avvisar hans tjänster och förslag (vilket de självklart alltid gör). Träffar han på alver som strider inbördes så går han bärsärkagång i nattsvartaste besvikelse och försöker döda dem alla.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STY | 23 | INT | 15 | KAR | 6 |
| STO | 18 | PSY | 17 | SB | 1T6 |
| SMI | 19 | FYS | 21 | KP | 20 |

**Längd:** 197 cm
**Vikt:** 110 kg

**Färdigheter:** Geografi (Ereb) 19, Dra vapen 23, Förhöra 17, Tala satenu B5, Tala berendiska B4, Tala feliciska B4, Tala barbiska B4, Tala samkarniska B3, Tala nyjori B3, Akrobatik B4, Gömma sig 18, Hoppa 19, Klättra 15, Smyga 17, Upptäcka fara 20, Djurträning (riddjur) 20, Ilmarsch 25, Jaga 15, Kamouflage 20, Rida 21, Spåra 22, Överlevnad, generell 19

**Hjälteförmågor:** Kattfot, Snabbslående, Projektilparering, Snabbläkning, Stålblick

**Mentala förmågor:** Förutspå våldsamhet, Motståndskraft mot magi (se beskrivning nedan).

**Bärsärkskontroll:** 10

**Utrustning:** En samkarnisk stor stridsyxa, en kroksabel, en förstärkt ringbrynja, en barbisk oxhjälm och en stor svart stridshingst. Dessutom har han vanlig utrustning som elddon, matransoner et cetera.

| Vapen | Fattning | FV | Skada |
|---|---|---|---|
| Stor stridsyxa | 2H | 26 | 2T8+2 |
| Kroksabel | 1H | 22 | 1T8+2 |

| Skydd | FV | Abs |
|---|---|---|
| Förstärkt ringbrynja | — | 7 |
| Oxhjälm | — | 6 |
| Stor sköld | 22 | 16 |

## SEREKS MENTALA FÖRMÅGOR:

**Motståndskraft mot magi:** Denna förmåga gör att alla attackbesvärjelser påverkar Serek med tre effektgrader mindre kraft. En BLIXT E4 ger sålunda bara 1T6 skada. Besvärjelser som påverkar sinnet måste *dessutom* övervinna Sereks PSY på motståndstabellen.

**Förutspå våldsamhet:** Denna förmåga gör att Serek känner på sig åt vilket håll han skall ta sig för att hitta en väpnad konflikt att ställa upp i. Den fungerar med 90% säkerhet. Han kan inte känna på sig hur långt bort han måste ta sig, men förmågan varnar honom i så pass god tid att han hinner fram om han håller jämn fart. Räckvidden på förmågan är c:a 200 mil.

*(Ett porträtt av Serek hittar du på omslaget till det här häftet.)*

# Tamanrasset



TAMANRASSET, eller Taman den mäktige, föddes år 527 e.O. i ett vättesamhälle i Grynnerbergen i östra delen av Ereb. Hans far var en framstående schaman och ägde stort kunnande. Han kunde bland annat läsa och skriva, en konst som han lärde sin son.

Fadern hade under hela sitt liv samlat på sig diverse böcker som Taman ivrigt studerade istället för att delta i de bland de andra småvättarna så populära nävkamperna. Hans far blev väldigt oroad, särskilt som Taman dessutom vägrade att hjälpa sin far i gruvan. Hans far brände då upp böckerna som offergåva åt sin gud. Taman greps av förtvivlan och flydde hemifrån, dock först efter att ha tagit med så mycket dyrbarheter som han orkade bära.

Han företog en lång vandring västerut och klarade sig på vad naturen erbjöd och vad han kunde byta sig till för de dyrbarheter han hade rövat med sig. Sent en kväll kom han fram till staden Kandra i Berendien, där han på okänt sätt tog sig in i Magikernas hus. Han stal några böcker om mentalism och en om elementarmagi och tog sig sedan ut ur staden igen. I några år bodde han i en skogskoja i norra Berendien och studerade dessa böcker med en flit man sällan skådat hos en vätte.

Var han har fått tag på de avancerade kunskaperna i nekromanti är dock fortfarande ett mysterium. Antagligen har han på något sätt hittat till den legendariska nekromantikerakademin som enligt sägnerna ska ligga någonstans i Vidvindens skog i Jorpagna och studerat där med hjälp av sin stora fallenhet för magi.

Efter en lång utbildning begav han sig ut på resande fot ännu en gång. Under dessa färder införskaffade han ytterligare böcker om magi och annan lärdom. Enligt obekräftade källor ska han ha färdats så långt västerut som till Pendon. Säkert är dock att han en kortare tid bodde i Fristaden.

En dag på sina östliga färder stötte han på några vättar från Nidabergen norr om Berendien som han följde efter till deras hem. Han manipulerade hela samhället med sina magiska konster och lyckades komma över härskartronen i en magisprakande kupp. Sedan dess har Tamanrasset styrt vättesamhället med kraft och han har fullständig kontroll över de vättar som bor där.

Trots att samhället är tämligen litet med omkring 2000 invånare har det lyckats motstå alla former av angrepp. Vättekrigarna därifrån brukar kallas 'skallkrossarna' eftersom de använder spikklubbor som de med förkärlek slår fiender i huvudet med. Skallkrossarna är kända bland vättar vida omkring och mången vättekrigare ryser då han hör namnet.

Tamanrassets personliga skattkammare innehåller stora rikedomar, ty vättesamhället ligger vid en silver- och ädelstensfyndighet. Dessutom har han ett litet antal magiska föremål i sin skattgömma.

Tamanrasset är en egoistisk vätte med drag åt sadism. Han älskar sina böcker och sina studier högre än alla rikedomar. Han är ovanligt skarpsynt och besitter en logisk förmåga som är sällsynt bland vättar. Han är rädd om sitt eget skinn men litar till 100% på att hans magi ska skydda honom. Han har noga planerat inför eventualiteten av en statskupp och har tagit alla möjliga vändningar med i sina beräkningar, allt för att kunna behålla makten.

Tamanrasset har sitt tunna svarta hår uppsatt i en knut mitt på huvudet. Hans ansikte domineras av en bred mun med ett elakt leende. Han föredrar att gå klädd i en svart sidenkåpa med ett silverpentagram invävt på ryggen. Han bär alltid ett råttkranium i en silverkedja runt halsen (se nedan) och sin vandringsstav i handen.

Spelarna kan träffa på Tamanrasset antingen genom att de företar en plundringsräd mot det samhälle han styr eller genom att han kidnappar någon spelarna närstående person för att utföra brutala experiment. Rollpersonerna kan dock räkna med ett massivt motstånd, och ett oöver-

lagt angrepp kommer med största sannolikhet att stå dem dyrt.

| STO | 6 | INT | 17 | KAR | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| STY | 8 | FYS | 9 | SB | — |
| SMI | 14 | PSY | 20 | KP | 8 |

**Ras:** Vätte

**Ålder:** 83 år (fysiskt sett endast 33 år tack vare LIVSFÖRLÄNGNING)

**Livsmål:** Egoism, makt, kunskap

**Föremål:** Dolk, råttkranium i silverkedja (magiskt: SKYDD E6, SIGILL E6 (utlöses när kraniet blir omslutet av en hand), PERMANENS E6, NEXUS E2), vandringskäpp 'utsmyckad' med skelettbitar.

**Färdigheter:** Drogkunskap 12, Geologi 9, Läsa/skriva jori B4, Nekromanti 18, Mentalism 9, Elementarmagi 4, Värdera, generellt 13, Zoologi 7, Taktik 15, Dolk 10, Slagsmål 8, Bluff 13, Förhöra 14, Tala vättespråk B5, Tala jori B4, Gömma sig 12, Stjäla föremål 11, Provsmaka 13, Grottorientering 17, Kamouflage 16, Överlevnad skog 19.

**Besvärjelser i minnet:** PARALYSERING S8, BLINDHET S8, DÖDSHAND S13, SNABBHET S16, SKYDD S18, OSYNLIGHET S15, ELD S10, MÖRKER S13.

**Besvärjelser i bok:** De i minnet + VARSEBLIVNING S8, FÖRSEGLA S7, STENVÄGG S10, KONTROLLERA LÄGRE ODÖD S10, VOODOORITUAL S4, FLYGA S14, LADDNING S15, SIGILL S17, PERMANENS S13, NEXUS S6, AVLÄSA MAGI S9, SKINGRINGSRITUAL S5, LIVSFÖRLÄNGNING S14.



# TARA



TARA FÖDDES för mycket länge sedan i det område där hjärtat av det forna Jorpagna låg. Hennes föräldrar döpte henne till Taramhylia, ett namn som hon själv aldrig gillade utan förkortade till Tara.

Tara visade redan som barn märkliga egenskaper, och detta sammantaget med att hon var en mycket bestämd person med egen vilja och ovanliga åsikter gjorde att hon blev familjens svarta får och utstött av alla jämnåriga. Detta satte naturligtvis sina spår hos den unga flickan, och vid tolv års ålder rymde hon hemifrån. Då ingen saknade henne alltför mycket gav hon sig på egen hand ut i världen.

Hon hittades utsvulten och medvetslös av en elementarmagiker som genast upptäckte att hon hade kraftens gåva. Magikern, vars namn lär ha varit Kovenier D'Reih, lärde upp och tränade henne i elementarmagins grunder. Denne man torde vara den ende levande varelse som Tara någonsin haft verklig respekt för. Många senare lärare har hon till och med dödat för att de vägrat lära henne magins inre mysterier.

År 369 eO försvann Tara spårlöst från den akademi där hon var föreståndarinna. Tre år senare återvände hon, helt förändrad, ovillig att ha med någon annan människa att göra. Hon drog sig tillbaka upp i Aidne-bergens östliga del, där hon har levt sedan dess. Då och då lämnar hon sitt ensliga näste och vandrar runt i Ereb i mörka, fördolda syften. De flesta som ser henne flyr, och ingenstans är hennes ondska välkommen.

Vad som egentligen hände med Tara då hon var försvunnen vet man inte, men en överstepräst vid namn Loshekrick Stornäsa (412 – 490 eO) försökte en gång bekämpa den onda häxan, med mindre lyckat resultat. Han är dock en av de få som har undkommit hennes närhet med livet i behåll. Han berättade: *"När hon tog i mig var det som att bli doppad i en iskall och becksvart skogstjärn. Det svartnade för ögonen, mina lemmar blev till is, och jag blev medvetslös på ett ögonblick. När jag vaknade upp var hon borta, men de svarta märken som hennes händer lämnade på min axel är fortfarande kvar. Det är rena sanningen; den häxan är ingen människa! Hon är en demon, fylld av avgrundens svartaste ondska!"*

Tara kan anta många olika skepnader, men hennes normala är den av en äkta häxa. Hon klär sig i en fotsid, svart kåpa av tjockt ylle, ihopknuten med ett enkelt rep runt den smala midjan. Invävt i tyget finns slingor av ädelsilver som skyddar mot hugg utan att störa hennes magi. På huvudet bär hon en hög svart struthatt med ett stort brätte. Det ovårdade, långa svarta håret hänger i tovor ned till axlarna och döljer delvis det gamla, hårt slitna ansiktet. Hela hennes personlighet utstrålar ondska och grymhet, vilket märks oavsett vilken skepnad hon för tillfället har antagit.

Hennes livsmål är Egoism, Hämnd (mot människorasen, som stötte bort henne som barn) och i viss mån Konservatism.

Tara är, påstår de som mött henne längre stunder, vresig, egoistisk, hänsynslös, överlägsen och rå. Hon har ett skratt som kan få blodet att isa sig hos även den modigaste kämpen. Hon tycks njuta av att se andra människor plågas och att se folks förhoppningar gå i kras. En av hennes favoritsysselsättningar tycks vara att 'leka' med godmodiga kämpar innan hon dödar dem.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 12 | FYS | 18 | KAR | 5 |
| STY | 10 | INT | 16 | SB | 0 |
| SMI | 9 | PSY | 37 | KP | 11 |

**Ras**: Människa
**Yrke**: Trollpacka
**Ålder**: ca 275 år

**Språk:** Zorakiska: Tala B5, Läsa/skriva B3; Kardiska: Tala B4, Läsa/skriva B3; Satenu: Läsa/skriva B2; Forntunga: Tala B2, Läsa/skriva B4; Drakspråket: Tala B2, Läsa/skriva B4; Khâdrash: Tala B2; Svartiska: Tala B3.

**Färdigheter:** Botanik 13, Drogkunskap 19, Första hjälpen 7, Områdeskännedom (Jorpag-

na) 13, Elementarmagi 14, Illusionism 13, Mentalism 17, Nekromanti 12, Spiritism 12, Bluff 17, Stjäla föremål 15, Upptäcka fara 13, Provsmaka 9, Rida 5, Vanrykte 22.

**Besvärjelser** *(kursiverade besvärjelser är memorerade): ELD*, FROST, FÖRSEGLA, LJUS, MÖRKER, BLIXT, FÖRBANNA VAPEN, *ELDVÄG*, MÖRKERVÄG, MAGNESIUMFLAMMA, ELEMENTARER — JORD, MÖRKER, KÖLD, *SPÖKRÖST*, *FÖRTROLLAD SÖMN*, TYSTNAD, *ILLUSION*, FATA MORGANA, *SMÄRTA*, *DÖDSHAND*, KONTROLLERA LÄGRE och HÖGRE ODÖD, ANIMERA DÖD, *KNÄCKA*, KONTROLLERA ANDAR, LIVSUTTÖMNING, FRAMMANA/SKICKA BORT DEMON, FRAMMANA DÖDSRIDDARE, FRAMMANA GAST, *HJÄRNBLANK*, *FLYGA*, VATTENANDNING, FJÄRRSYN, ANDESKYDD, *TALA MED DÖD*, SEANS, FÖRDRIVNING, SJÄLAFÄLLA, ANDEBINDNING, SPÖKDRÅP, ANTIMAGI, VARSEBLVINING, PERMANENS, SIGILL, AVLÄSA MAGI, NEXUS, SKINGRINGSRITUAL och LIVSFÖRLÄNGNING, *ANTIMAGI*, *MENTAL PROJEKTIL*.

Taras formelbok väger 3 BEP och skyddas av FÖRSEGLA E1 (utlöses när någon annan än Tara försöker öppna den), BLIXT E8 (utlöses när någon brukar våld mot den), SIGILL, PERMANENS och NEXUS. Tara brukar bära med sig boken under tunikan.

**Nidingspoäng:** 11
**Nidingsförmågor:** Skrämmande skepnad, Snabbpsyke

| KROPPSDEL | KP | SKYDD | ABS |
|---|---|---|---|
| Höger ben | 4 | Förstärkt kåpa | 4 |
| Vänster ben | 4 | Förstärkt kåpa | 4 |
| Mage | 4 | Förstärkt kåpa | 4 |
| Bröstkorg | 5 | Förstärkt kåpa | 4 |
| Höger arm | 3 | Förstärkt kåpa | 4 |
| Vänster arm | 3 | Förstärkt kåpa | 4 |
| Huvud | 4 | Inget | 0 |

| VAPEN | FV | SKADA | BV |
|---|---|---|---|
| Mithrildirk | 8 | 1T2+3+7T3 | 11 |

*Dirken är magisk och innehåller FROST E7 (utlösesnär den träffar en levande varelse) försörjd av SIGILL och PERMANENS.*

# De tre ulvarna



DE TRE ULVARNA är namnet på en brödraskara från Zorakin, närmare bestämt från grevskapet Greveryd. Den lokale adelsmannen lät hänga brödernas far när de var unga, och hela sitt liv har de ägnat åt att bekämpa adelns makt runt om i Ereb. De har blivit allmänt kända under namnet 'De tre ulvarna', och Erebs adelsmän darrar när de hör detta namn. Ulvarna har haft många allierade i sina dar; även svartfolk har setts marschera med dem. Vanligtvis består deras styrkor av stridstränade bönder som rest vapen mot sina förtryckare.

## Abdon

Den äldste av bröderna heter Abdon och har hunnit bli 35 år. Han är den slugaste av de tre och har allt som oftast en sagolik tur. Han är vanligtvis den som för Ulvarnas talan och den som kommenderar deras trupper i strid. Abdon är stor och kraftig och har en viss likhet med en tunna till kroppsbyggnaden. Han bär långa mustascher och svart, bakåtslickat hår, och hans bruna ögon har fällt mer än en flicka... Abdon är inte lika våghalsig som sina bröder, men inte heller lika duktig på att slåss. Han bär liksom sina bröder en stor röd sköld med tre svarta ulvhuvuden på.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 16 | FYS | 15 | SB | 1T4 |
| STY | 17 | INT | 16 | KP | 16 |
| SMI | 13 | KAR | 12 | | |

**Förflyttning:** L11
**Färdigheter:** Tala jori 4, Läsa/skriva jori 2, Tala svartiska 2, Rida 16, Jaga 15, Spåra 10, Orientering 12, Simma B4, Överlevnad skog 15, Överlevnad berg 14, Geografi 8, Hoppa 10, Klättra 14, Lyssna 10, Upptäcka fara 12, Finna dolda ting 12.
**Hjälteförmåga:** Kommunikation

### Skydd

| Kroppsdel | KP | Skydd | Abs |
|---|---|---|---|
| Benen | 6 | Nitläder | 3 |
| Mage | 6 | Fjällpansar | 5 |
| Bröstkorg | 7 | Fjällpansar | 5 |
| Armarna | 5 | Nitläder | 3 |
| Huvud | 6 | Tunnhjälm | 8 |

### Stridsfärdigheter

| Färdighet | FV | Skada | BV |
|---|---|---|---|
| Slagsvärd | 18 | 1T10+1 | 13 |
| Stor sköld | 16 | — | — |
| Kortsvärd | 14 | 1T6+1 | 15 |
| Två vapen | 10 | — | — |
| Dra vapen | 10 | — | — |

## Othon

Othon är den av bröderna som är mest stridsvillig, kanske på grund av att hans skicklighet i att hantera sin yxa överstiger de flestas förmåga att försvara sig. Han är något över medellängd och mycket muskulös efter flera års arbete i en tenngruva. Han har svart, lockigt hår och lite skägg. Han visar gärna sin styrka och gillar att imponera på andra. Hans hetlevrade temperament ställer till många problem som Abdon får reda upp.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 15 | FYS | 15 | SB | 1T4 |
| STY | 18 | INT | 10 | KP | 15 |
| SMI | 9 | KAR | 8 | | |

**Förflyttning:** L11
**Färdigheter:** Tala jori 4, Rida 16, Jaga 14, Hoppa 12, Klättra 15, Simma B4, Upptäcka fara 14, Överlevnad skog 10, Överlevnad berg 17.
**Hjälteförmåga:** Kattfot

### Skydd

| Kroppsdel | KP | Skydd | Abs |
|---|---|---|---|
| Benen | 5 | Nitläder | 3 |
| Mage | 5 | Ringbrynja | 6 |
| Bröstkorg | 6 | Ringbrynja | 6 |
| Armarna | 4 | Nitläder | 3 |
| Huvud | 5 | Tunnhjälm | 8 |

### Stridsfärdigheter

| Färdighet | FV | Skada | BV |
|---|---|---|---|
| Stridsyxa | 20 | 1T10+2 | 11 |
| Kastyxa | 18 | 1T6+2 | 11 |
| Stor sköld | 17 | — | — |
| Slagsmål | 13 | 1T3/1T6 | — |
| Dolk | 10 | 1T4+1 | 9 |
| Dra vapen | 16 | — | — |

## Ledon

Ledon är tvillingbror till Othon och 30 år gammal. Han är den mest undanskymde och tystlåtne, och håller sig gärna i bakgrunden utom i strid. Han är den längste av bröderna, men också den klenast byggde (han har ju "bara" STY 15!). Han använder sig gärna av orchisk tuggtobak, något som har gett honom svarta tänder, vilket kan vara en av orsakerna till att han inte är lika framåt som sina bröder. Till utseendet är han mycket lik sin tvillingbror, men kroppsbyggnaden skiljer dem åt.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| STO | 16 | FYS | 17 | SB | — |
| STY | 15 | INT | 9 | KP | 17 |
| SMI | 17 | KAR | 7 | | |

**Förflyttning:** L11

**Färdigheter:** Tala jori 4, Läsa/skriva jori 2, Rida 17, Spåra 13, Värdera riddjur 10, Jaga 19, Hoppa 12, Klättra 15, Simma B3, Upptäcka fara 10, Överlevnad skog 12, Överlevnad berg 9, Heraldik 9.

**Hjälteförmåga:** Snabbslående

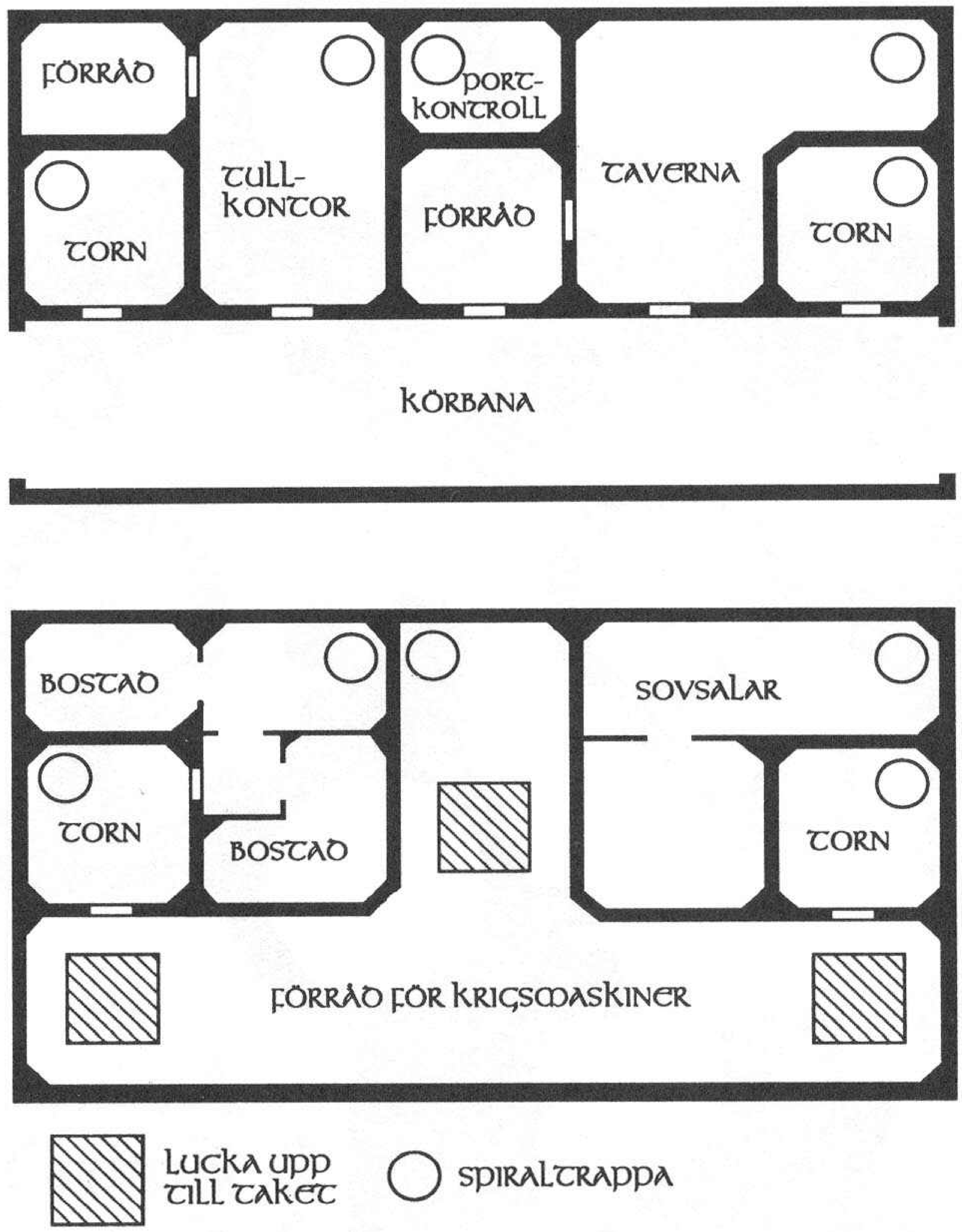
### Skydd

| Kroppsdel | KP | Skydd | Abs |
|---|---|---|---|
| Benen | 6 | Lätt fjällpansar | 4 |
| Mage | 6 | Lätt fjällpansar | 4 |
| Bröstkorg | 7 | Lätt fjällpansar | 4 |
| Armarna | 5 | Nitläder | 3 |
| Huvud | 4 | Tunnhjälm | 8 |

### Stridsfärdigheter

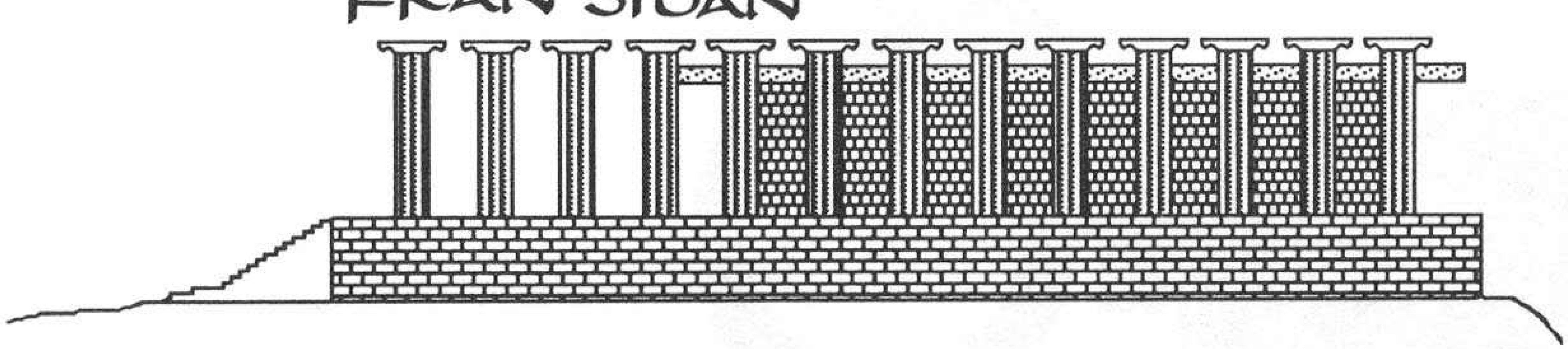
| Färdighet | FV | Skada | BV |
|---|---|---|---|
| Spikklubba | 16 | 1T10+1 | 11 |
| Långbåge | 18 | 1T8+1 | 11 |
| Stor sköld | 14 | — | — |
| Dolk | 10 | 1T4+1 | 9 |

# ZYGOSUNDS BRO

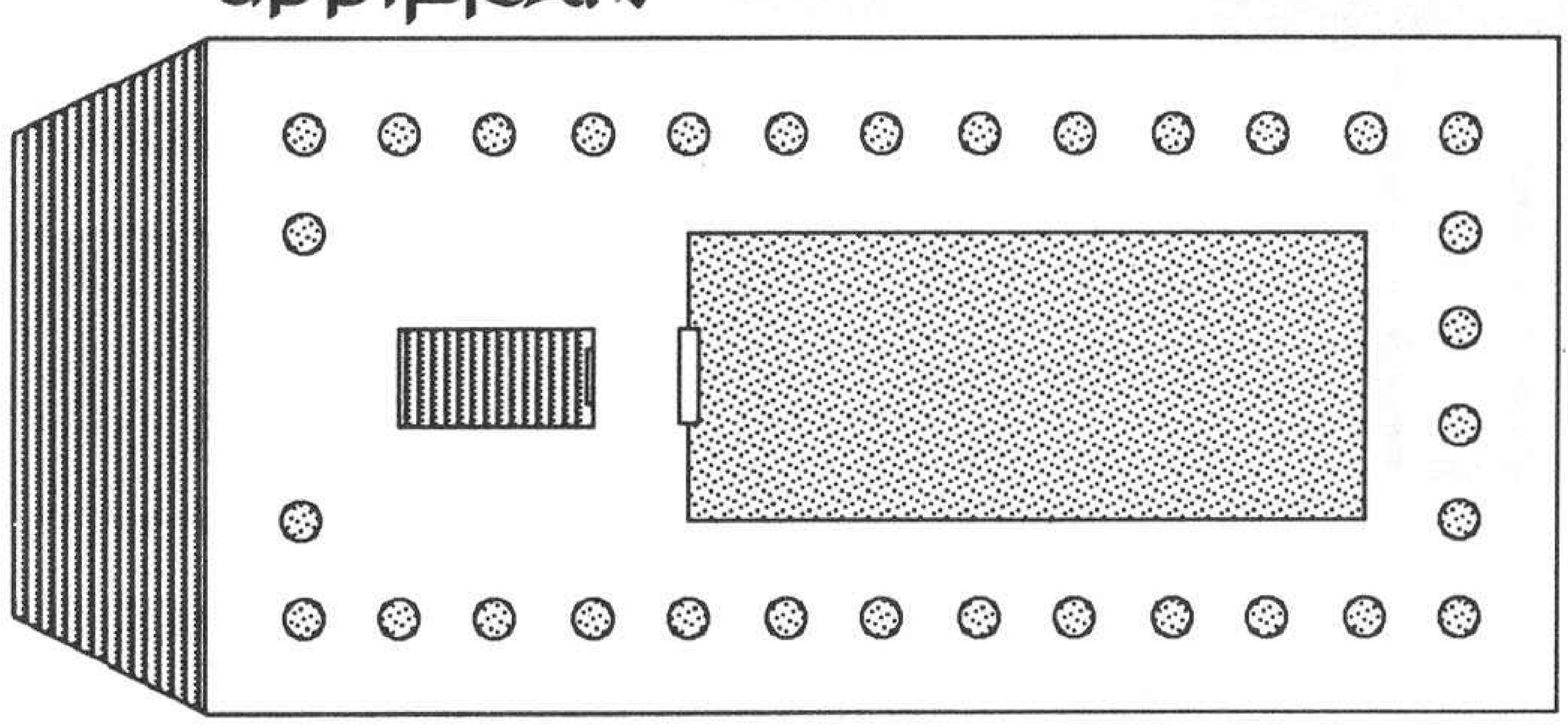


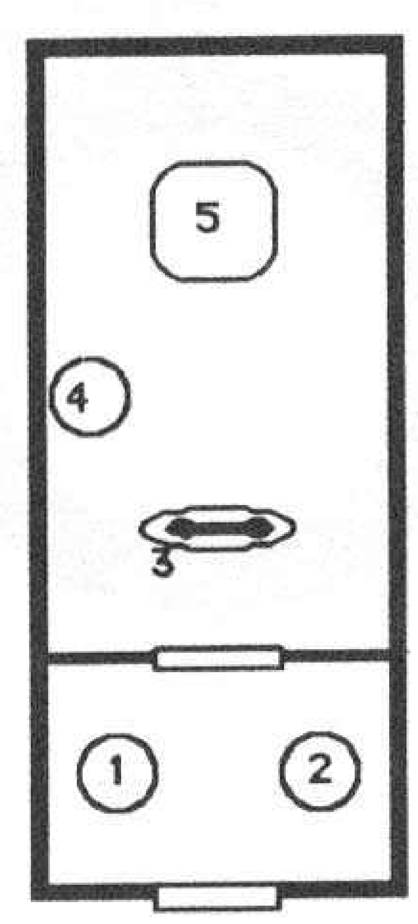

# TEMPEL

FRÅN SIDAN



UPPIFRÅN

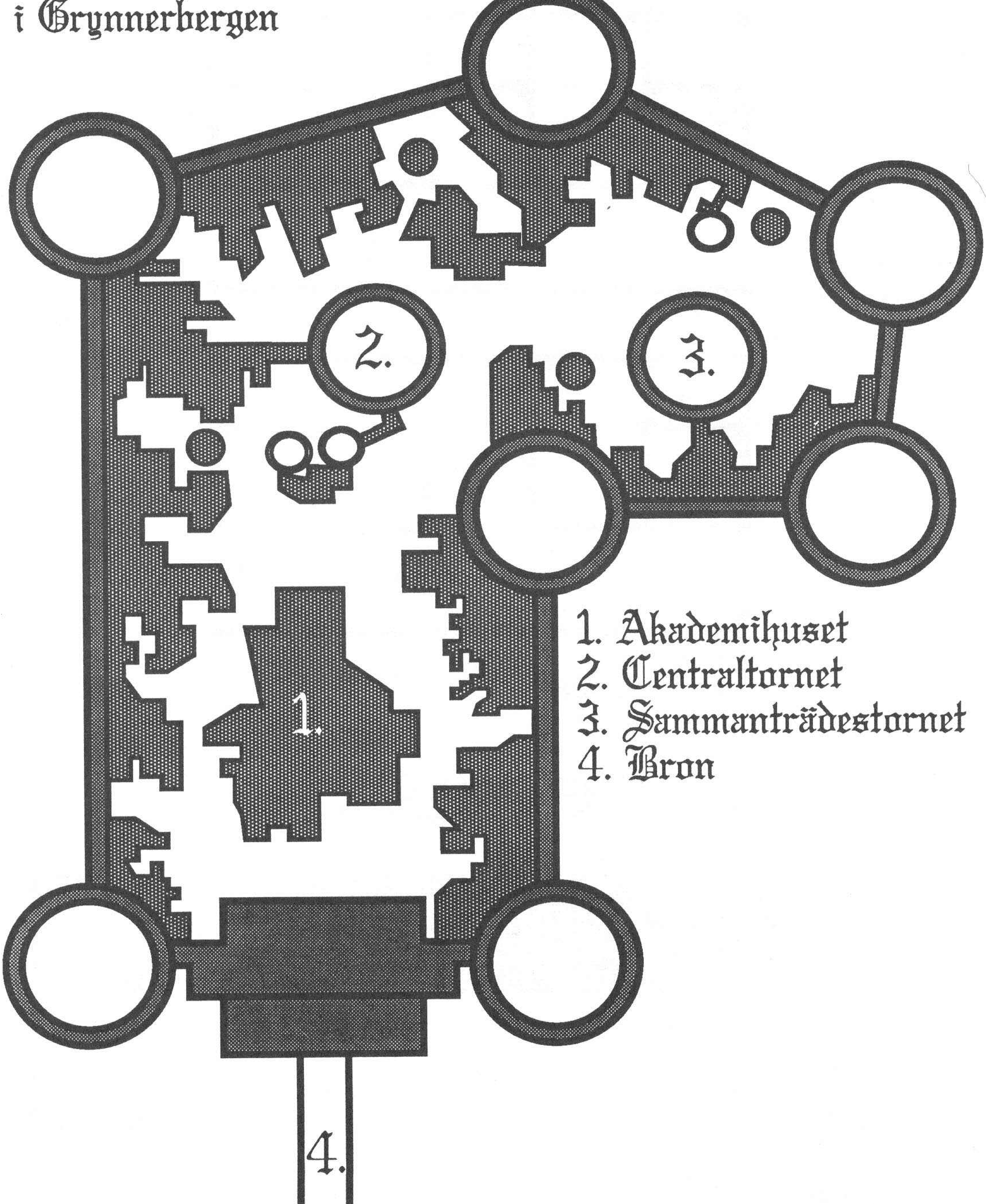





INIFRÅN

# Akademin

## i Grynnerbergen




1. Akademihuset
2. Centraltornet
3. Sammanträdestornet
4. Bron

ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

# Monster och Män i EREB ALTOR

## EN MODUL TILL EREB ALTOR

Terek den mörke är en av Erebs mest mytomspunna krigare. Han dyker upp med osviklig precision där det drar ihop sig till blodspillan, och erbjuder sina tjänster utan att kräva något annat än att få vara med och döda.

På vägen mellan Fristaden och Aidnebergen tvingas vägfarare att korsa Zygosunds bro. Den är över 500 år gammal, och har de senaste 100 åren byggts om till en formidabel fästning.

I Monster och Män kan du läsa om dessa och många andra annorlunda äventyrare, monster, byggnader och föremål i Ereb. Möt till exempel vättekungen Tamanrasset, den vandrande trollkarlen Houd Istimam, Merkumiror (det svärd som Fingal Orchnackare bar vid Korumils sista slag), och mycket annat...

Du måste ha Expert Drakar och Demoner för att kunna använda denna modul.

ÄVENTYRSSPEL®

14-501